POR SÓLO 1'90€

TODAS LAS NOVEDADES: DRAGON AGE ★ ASSASSIN'S CREED 2 ★ NEW SUPER MARIO BROS ★ FORMULA 1 ★ SPARTA II ★ DRAGON BALL RACING BLAST ★ NFS NITRO ★ EYE PET ★ GRAN TURISMO

MARCA player

PS3 X360 PS2 Wii PC PSP DS MÓVIL

TU REVISTA MU

NÚMERO 15
DICIEMBRE 2009

ESPECTACULAR CONCURSO
2x SONY PSP 3000

CRACK DOWN 2

TE ENSEÑAMOS EN PRIMICIA LA BOMBA DE MICROSOFT PARA 2010

Y ADEMÁS...
BAYONETTA
DARKSIDERS
MGS: PEACE WALKER
JUST CAUSE 2
ALIENS VS. PREDATOR
AVATAR
METRO 2033
MODERN WARFARE 2

The Legend of Zelda: Spirit Tracks

¡No te pierdas el reportaje más completo de la saga!

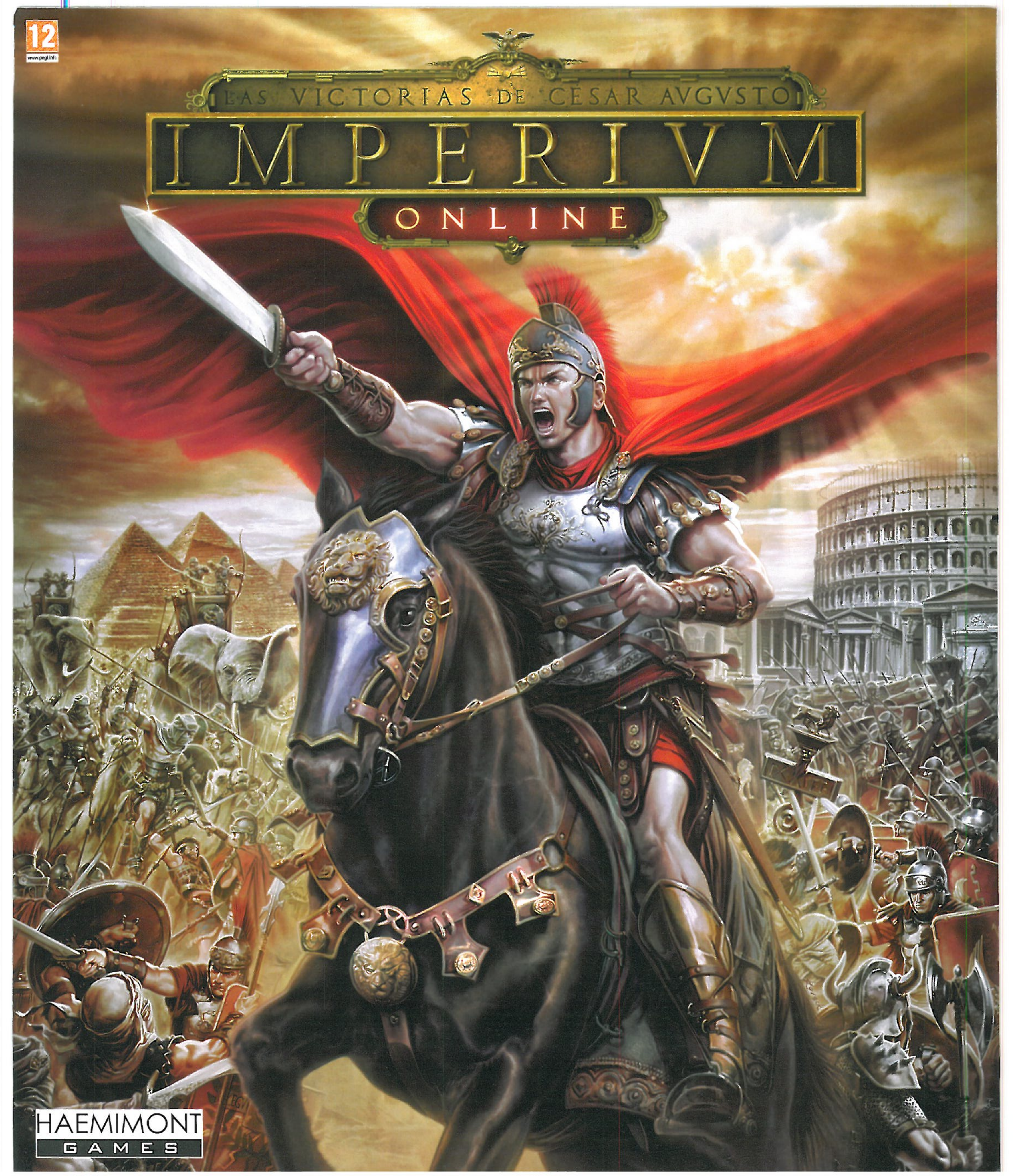
Disney
EPIC MICKEY
¡DESCUBRE SU LADO OSCURO!



8 423793 601322 00015



05.01.2010
Resérvalo en
GAME
Tu especialista en videojuegos
VIGIL
THQ
www.thq.com


12
www.pegi.info
LAS VICTORIAS DE CESAR AVGVSTO
IMPERIVM
ONLINE
HAEMIMONT
GAMES

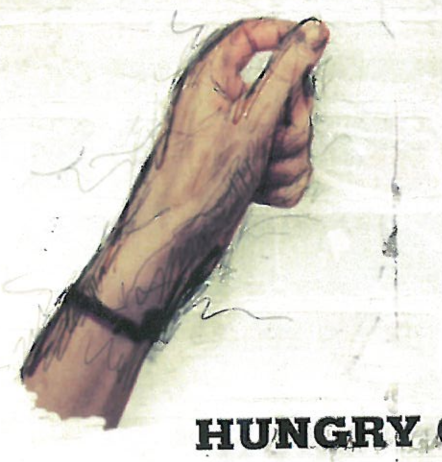


DESCUBRE
EL NUEVO IMPERIVM EN ACCIÓN
VISITA WWW.FXINTERACTIVE.COM
NUEVA CAMPAÑA EN EGIPTO, HISPANIA, GERMANIA...
DESCUBRE LOS "GOLPES" DE AUTORIDAD
EL IMPONENTE SENADO MEJORA TU CIUDAD
6 MODOS DE JUEGO ONLINE
SUBE EL NIVEL DE TU PERSONAJE CON NUEVAS HABILIDADES
EGIPTO
HISPANIA
GERMANIA
EL PRIMER EMPERADOR DE ROMA PROTAGONIZA LA NUEVA CAMPAÑA DE IMPERIVM
CREA TU PERSONAJE, SUBE DE NIVEL Y ENFRÉNTATE A OTROS JUGADORES...
JUGADOR #2
JUGADOR #1
AHORA IMPERIVM TAMBIÉN SE JUEGA ONLINE
GRAN ESTRENO
DICIEMBRE 2009
19'95€
FX
FXINTERACTIVE.COM

CASUAL GAMER



HARD GAMER



HUNGRY GAMER









ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General (Publicidad): ALEJANDRO DE VICENTE
Director General: LUIS ENRÍQUEZ

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR
David Sanz Verjano - *dsanz@unidadeditorial.es*

COORDINACIÓN / REDACCIÓN
- Gustavo Maeso (Coordinación, PC y portátiles)
gustavo.maeso@unidadeditorial.es
- Chema Antón (Jefe de Producción, Wii y DS)

COLABORADORES
- Juan García Garrido (Xbox 360)
- Lázaro Fernández (PS3)
- Mario Fernández González (Reportajes)
- Julio del Olmo (Actualidad)
- Rebeca Saray y Mauro (Fotografía)
- Diego Alberto Fernández (Actualidad)
Angel Llamas "Wako" www.vidasinfinitas.es (Reviews), David Kromhell, David Caballero, Javier De Pascual, Paola Mejía, Raquel Díaz, José Luis Villalobos, Germán Pizarro, David Guaita (Japón), José Luis García Guerrero, Jaume Esteve (blog oficial), Juandi "Keitaro".

DISEÑO
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*
Miryam Veros - *miryan.veros@unidadeditorial.es*
Juan Manuel Martín Castillo (diseño original)

EDICIÓN Y CIERRE
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Director de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias
Jefe de Publicidad: José A. Muñoz-Calero (joseamunoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno.: 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 **Vizcaya:** Juan Luis González Anduiza 94 473 91 10 **Asturias/Cantabria:** Pablo Fernández Galiano 94 231 98 73 **Navarra/Rioja:** Iñaki Fica 94 473 91 10 **Aragón:** Álvaro Cardemil 976 79 40 64 **Galicia:** José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fariego (Coruña) 981 20 85 37 **Castilla y León:** Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27
Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25
28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: José Jesús López Gálvez. Directora de Marketing: Virginia Roel. Jefe de Producto: Gema Monjas. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones: 902 99 91 99 (Horario L-V, de 8 a 20h.) Ejemplares Atrasados: Entregas Urbanas Tel. 902 50 54 86 (Horario L-J de 9 a 15 h y V de 8 a 15h)

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

editorial

NAVIDAD: COSA DE 3

UN AÑO MÁS, LA NAVIDAD es cosa de tres. Dejando de lado los superventas futboleros, que copan siempre por estas fechas las listas de ventas, la cosa está clara. Modern Warfare 2, Assassin's Creed 2 o New Super Mario Bros.

El primero de ellos será el Rey de reyes de la Navidad, porque, aunque todas las reviews que hemos podido ver ya a lo largo y ancho de la Red hablan de que se acabó el factor sorpresa que nos dejó pegados a la silla en la primera entrega de la nueva saga de Infinity Ward, sigue siendo una obra de arte.

Ezio también se llevará una buena parte del pastel de nueva generación en estas fiestas. Y es que el rollito renancentista que han dado sus creadores a Assassin's Creed 2, unido al encanto habitual que tiene el enfundarte el traje de un asesino, pues como dice el anuncio: "No tiene precio".

Por último, pero no menos importante —las previsiones de venta a nivel mundial alcanzan los 15 millones de unidades— se encuentra New Super Mario Bros. Un personaje mítico —hasta los fontaneros españoles le han rendido su homenaje particular—, un estilo de juego que hace que se te pongan los pelos de punta recordando tu infancia frente a la NES y un rendimiento de nueva generación harán que el pequeño regordete de poblado bigote campe también a sus anchas por las listas de ventas.

Y tras ellos, contando con los clásicos futboleros, encontramos un grueso de muy buenos títulos, esperando a ser tu segunda elección para estas fiestas. Sabemos que la crisis os ha dejado el bolsillo tiritando, por eso os recomendamos que echéis mano de los descuentos que este mes incorporamos como novedad, gracias a nuestros amigos de *Xtralife.es*, con los que podréis ahorraros hasta el 20% del precio de los títulos más importantes del momento.

No os perdáis la Guía de Compras de este mes, que viene cargadita de euros. ¡Euros gratis!

¡NOS VEMOS EL PRÓXIMO MES!



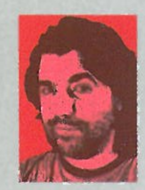
> DAVID SANZ
DIRECTOR

"¿QUIERES AHORRARTE 10 EUROS EN LOS MEJORES JUEGOS DEL MOMENTO? VE A NUESTRA GUÍA DE COMPRAS"

¡IMPORTANTE!
¡EL **26 DE NOVIEMBRE** CAMBIA EL NÚMERO DE LOS CONCURSOS! AHORA SERÁ EL
25900



El Equipo



Gustavo Maeso
"¿Habrá dinero para comprar algún otro juego, además de MW 2 y PES 2010?"
ADORA: Uncharted 2
ODIA: Bajar 2 GB en la PSP Go... (278 minutos aprox.).



Chema Antón
New Super Mario Bros Wii va a devolver a más de uno a su tierna infancia...
ADORA: El cooperativo de PES.
ODIA: Que no se haya hecho caso a Muramasa en España.



Juan 'Xcast'
Desde que tengo la prestigio de MW2 nunca volveré a caminar a la luz del día.
ADORA: Oakland Raiders
ODIA: Al Sapo y sus malditos 49ers.



Lázaro 'Doc'
Por primera vez, cambiaría la época moderna por el Renacimiento Italiano.
ADORA: Las sesiones de juego de 8 horas.
ODIA: No tener un MW2.



Sol García
Ya podremos disfrutar de juegazos con descuento. Una pasada
ADORA: Los cierres de la revis.
ODIA: Los cierres de la revis. ¡¡hijos de una hiena!!



'Duardo'
Feralden es tan buen sitio para vivir como Azeroth. Afirmo.
ADORA: A Morrigan, de Dragon Age
ODIA: El modo 16:9 del gran Sparta !!.



Mario 'Artista'
Llevo dos semanas atado en una bañera y bajo el agua para el reportaje de Bioshock 2...
ADORA: Comer algo que no sea pasta.
ODIA: Las transferencias.



Julio del Olmo
Mi jugador del 2k no mejora ni a tiros, siempre podré ser DJ.
ADORA: Las mezclas de Dj Hero.
ODIA: Que cada vez haga más frío.



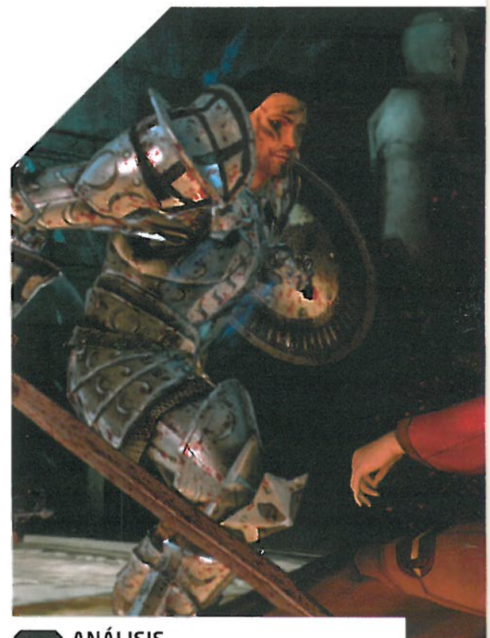
¡CONTACTA CON NOSOTROS!
WEB: [illegible]
MAIL: [illegible]
BLOG: [illegible]
FACEBOOK: [illegible]
TWITTER: [illegible]

CONTENIDOS

SECCIONES FIJAS

MMOPLAYER

TU PASAPORTE DIRECTO PARA LOS MUNDOS ONLINE

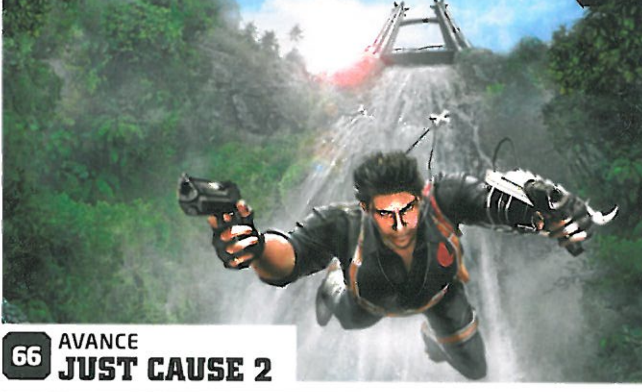



44 REPORTAJE
ZELDA




60 AVANCE
BAYONETTA




66 AVANCE
JUST CAUSE 2


80 ANÁLISIS
MODERN WARFARE 2



MARCA PLAYER Nº15 DICIEMBRE 2009

Una de las sorpresas del pasado E3 de Los Angeles y uno de los juegos más esperados por muchos de los jugadores de Xbox 360. La segunda parte viene a rematar lo que ya fue una aventura de locura.

LA FUERZA VIVA DE LA CIUDAD

El policía del futuro intenta restablecer el orden en Pacific City.

En ocasiones, la sombra de una licencia es demasiado alargada. Quizá este sea uno de esos casos, dado que el primer *Crackdown* fue una de las grandes sorpresas de 2007. Se trataba de una aventura de acción completamente abierta que redefinió su género, consiguiendo que tanto crítica como público disfrutaran con las habilidades de su protagonista, un policía con superpoderes y una habilidad innata para saltar entre los rascacielos de Pacific City.

Así, sin cambiar demasiado la fórmula original, nos llegará en unos meses su continuación. Sus objetivos son claros, mejorar en todos los aspectos a su predecesor y añadirle un componente online mucho más relevante. Por tanto, tendremos más saltos, disparos, búsqueda de orbes... Más de todo lo que nos hizo amarlo y un cuidado extra en aquello que nos echaba para atrás.

Es el caso de la historia, un apartado que en esta ocasión se ha visto tratado con especial mimo. Nos sitúa 10 años después de los hechos de la primera entrega. En ésta liberamos la ciudad de las bandas, pero también soltamos un virus que hacía mutar a los habitantes de la ciudad. La agencia, encargada de la seguridad, se desentendió hasta el punto de que ahora, una década después Pacific City está tomada por esta tropa de mutantes agresivos.

Así las cosas, los humanos que quedan se han agrupado para luchar contra estos seres, levantándose en armas también contra las antiguas fuerzas de la ley. Como nuevo agente de La Agencia tendremos que tratar de restaurar el orden.

Encarnando a este héroe mudo, deberemos luchar tanto de día como de noche, gracias a la inclusión de los ciclos diarios. Durante las ho- »



LAS REACCIONES EN CADENA tras una explosión pueden llegar a ser realmente espectaculares con un poco de preparación.

ras de oscuridad serán los mutantes los que toman el control,. Haciendo gala de una inteligencia artificial mejorada, llegando al extremo de ser capaces de perseguirnos por las azoteas. En cambio, mientras el sol reine en el cielo, veremos cómo los humanos se han adaptado a esta nueva sociedad, armándose hasta los dientes y luchando por cada centímetro de terreno. Se trata de una sociedad en decadencia, con vehículos al más puro estilo Mad Max y con una ciudad que nos es familiar, pero que ha tenido que sufrir una década de guerras entre los supervivientes y los engendros nocturnos.

ARMADOS Y DESFOGADOS

Nuestras armas para sobrevivir a este entorno tan hostil empiezan por las habilidades del protagonista, un superhéroe con habilidades crecientes, capaz de levantar coches, saltar decenas de metros y disparar con precisión a muchos metros de distancia. La manera de mejorar estas cualidades es mediante la recogida de orbes por toda la ciudad. En esta ocasión habrá de más tipos, fomentando así la exploración exhaustiva de cada uno de los barrios.

Por suerte la tecnología también estará de nuestro lado. Y es que los chicos de Ruffian Games han querido que nuestro arsenal gane en potencia y variedad en *Crackdown 2*. La demostración de esto la podemos ver con la nueva escopeta de rayos, los misiles guiados o la granada MAG. Este último artefacto nos permitirá unir diversos objetos del escenario para luego hacerlos estallar en mil pedazos. Podremos unir varios coches, pegarlos a las paredes y ver cómo estallan en una guirnalda navideña de fuego. O unir varios bidones de oxígeno y ver cómo salen propulsados en una peculiar bolas de proyectiles tamaño XXL. Las posibilidades son verdaderamente amplias, pero



Se ha mejorado cada pequeño aspecto, todo para llevar lo más lejos posible la formula Crackdown

ENTREVISTA

Lola Pérez de Camino- (D. Genética de la Universidad de Sevilla)

"Nada es imposible en la Genética"

El protagonista de Crackdown 2 es un agente modificado genéticamente para ser más fuerte, rápido y preciso. Pero ¿Existe la posibilidad de que esto llegue a ser una realidad en el futuro?

> ¿Ha alcanzado el ser humano sus límites físicos o mentales?

No, no se han alcanzado. Sobre todo en el plano mental, el ser humano está en una continua evolución neuronal que no ha terminado. Conforme pasan las generaciones se desarrollan un mayor número de conexiones neuronales que dan lugar a la evolución de la especie. Por eso somos más inteligentes que nuestros antepasados.

> ¿Sería posible modificar genéticamente a un ser humano para que superara las habilidades normales de una persona normal?

Ahora mismo es completamente imposible. En un futuro muy, muy lejano podría ser posible. No existe nada imposible. El problema es que ahora estamos estudiando las relaciones entre los genes y las proteínas y las implicaciones de estas. Dentro de 200 años quizás las cosas sean distintas.

> Hemos visto muchas veces mutaciones genéticas extrañas en películas, juegos, etc... ¿Podría llegar a pasar?

Es muy complicado que ocurra una mutación de ese tipo en humanos, que son seres complejos y por tanto más complicados de modificar. A día de hoy lo hemos podido ver en organismos simples como algunos anfibios, bacterias...



DURANTE LA NOCHE LUCHAREMOS con los mutantes. Durante el día nos las veremos con los humanos supervivientes

RUFFIAN games

Estos chicos afincados en Dundee (Escocia) pueden parecer unos novatos, pero nada más lejos de la realidad. Se trata de un grupo de programación que tiene su origen en los responsables del primer juego, *Realtime Worlds*, y que se separaron de estos para crear una secuela de *Crackdown*. A pesar de esta escisión, ambas compañías mantienen una relación excelente, hasta el punto de que ambas son casi vecinas en la misma localidad escocesa.

LOS HUMANOS SUPERVIVIENTES ESTÁN organizados para la lucha en una organización terrorista llamada The Cell.



SUS ANTECEDENTES

Las influencias a la hora de crear un juego como ***Crackdown 2*** suelen ser bastante obvias, pero teniendo en cuenta el peculiar grupo de programación que se encarga del título, podríamos esperar casi cualquier cosa.

Según nos comentó James Cope, Productor de ***Crackdown 2***, al respecto " Hemos sido influenciados por muchos juegos, igual que nosotros lo hicimos en el pasado con el primer *Crackdown*. Es decir, hemos cogido un entorno abierto y una buena historia, eso no es nuevo. Pero, por ejemplo, juegos como *Prototype* han cogido cosas como la jugabilidad vertical y la manera de escalar. Pero a pesar de esto, creemos que tenemos entre manos algo distinto algo muy 'Crackdown'. Creo que nadie ha llegado a nuestro nivel al plasmar entornos verticales en tres dimensiones. "

Es cierto que *Crackdown* fue el que comenzó con esta 'fiebre' por los entornos verticales, pero fuera de micrófono el productor nos comentó algunos juegos que han servido de espejo para los más diversos aspectos del juego. "De tal manera, *Grand Theft Auto* fue una referencia básica, por ser el primero en mostrar un entorno abierto con el que interactuar. Esa estaba clara". La que quizá no estaba tan clara era la siguiente "*Call of Duty Modern Warfare* nos ha enseñado mucho sobre cómo manejar los modos multijugador."

Con todo esto, parece difícil crear una experiencia distinta y característica, pero ***Crackdown 2*** promete ser fiel a la primera parte, lo que supone además ser distinto al resto de juegos en el mercado.

CONCURSO

LOS CINCO PRIMEROS CRACKDOWN 2 EN ESPAÑA

Microsoft nos ha ofrecido en exclusiva las cinco primeras copias de este esperado juego que lleguen a nuestro país.

Se sortearán entre todos aquellos lectores de Marca Player que envien un **SMS** al **5549** con la palabra **MP** seguida de un espacio y **CRACK2.**
Los ganadores serán contactados de manera privada e individual.
El envio del juego estará pendiente de la confirmación de la fecha de salida oficial del juego.

Coste del mensaje 1,2€+IVA.

NUESTRA ARMADURA IRÁ MEJORANDO a medida que cojamos orbes de poder. También tendremos una versión de nuetro blindaje distinta durante la noche.

Uno de los objetivos principales de Ruffian ha sido llevar la experiencia de juego al terreno online

TODOS LOS VEHÍCULOS QUE pueblan la ciudad pueden ser sustraídos por el agente y usados contra sus propios dueños.

más aún si tenemos en cuenta que el combate cuerpo a cuerpo también se ha mejorado, añadiendo nuevos golpes a nuestro repertorio y permitiéndonos coger objetos del escenario para utilizarlos contra los enemigos.

Pero no se trata de una masacre sin sentido, sino que -como es lógico- sigue una estructura definida. En este caso, el esquema de juego es similar a la primera parte, con total libertad de elección de nuestra próxima tarea. Lo que cambia es la variedad de objetivos. Echando la vista atrás, vemos como en la primera parte todo se reducía a acabar con los distintos grupos enemigos uno de trás de otro. En *Crackdown 2* habrá mayor variedad de objetivos, con el objetivo de aumentar la diversión del juego. Se trata de llevar la vieja fórmula de la saga lo ás lejos posible, de ahí que haya más de todo: más vehículos (hasta 40 diferentes), más armas, más verticalidad (porque los mutantes viven en el suelo y nos obligarán a ir saltando por los tejados)... Incluso más jugadores online, 4 simultáneos de manera cooperativa.

PENSADO PARA ONLINE

El gran objetivo de Ruffian a la hora de diseñar esta secuela ha sido llevar la experiencia de juego de Crackdown al terreno online. Ya en la primera iteración de la saga podíamos disfrutar de un entretenido modo cooperativo para dos jugadores. Esta vez podrán compartir aventura



LA VARIEDAD DE ARMAS es tal que la cifra de estas supera ampliamente la treintena.





UNA BONITA ARMADURA QUE podremos personalizar mínimamente antes de saltar al terreno online.

ARMAS DEL FUTURO



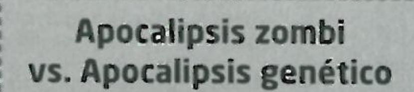
Cornershot 40 Una escopeta con cañón pivotante y cámara de video para ver detrás de las esquinas.Se le pueden acoplar distintos accesorios como lanzagranadas, pistolas, botes de humo...



Balas XM982 Excalibur piezas de artillería con sensores GPS que la permiten girar para seguir con precisión un objetivo. Tienen una precisión de un metro de error a una distancia de 40 km del objetivo. Además pueden llevar distintas cargas.



Dispositivo Acústico de Largo Alcance sonidos de alta frecuencia proyectados contra el enemigo a media distancia para disuadir a un estereotipo andante, pero seguro que nos reserva más de una sorpresa.



Apocalipsis zombi vs. Apocalipsis genético

Verdades y mentiras sobre los no muertos y los sí muertos

Los comúnmente conocidos como zombies suelen ser el resultado de algún virus o una maldición antigua. Se caracterizan por sus movimientos lentos, sed de sangre y por contagiar con extrema facilidad su condición mediante la trasmisión con la saliva.

Los mutantes de Crackdown 2 se parecen a los muertos vivientes en el aspecto, en una alarmante falta de inteligencia y en la agresividad, pero en caso de apocalipsis son preferibles a éstos. Las razones son obvias: en primer lugar no transmiten la enfermedad ni sienten un hambre atroz, lo que les convierte en menos peligrosos. Tampoco hay que dispararlos a la cabeza para acabar con ellos... Por contra, tienen una agilidad mayor, siendo algunos de los ejemplares capaces de escalar edificios para perseguir a sus enemigos.

ENTREVISTA

James Cope - Productor de Crackdown 2



"Hemos pensado en una tercera parte"

Nadie como el productor de *Crackdown 2* para contarnos los secretos más oscuros, las decisiones difíciles y el futuro de esta saga.

› ¿Cuál era vuestro objetivo cuando empezasteis este proyecto?

› Llevar la experiencia del primer *Crackdown* al terreno online. En el primero teníamos un modo cooperativo muy divertido. Pero queríamos llegar más allá con esta secuela, por eso uno de los objetivos principales era ofrecer una mayor variedad de opciones de juego. De hecho, tenemos el modo Campaña, un cooperativo para cuatro jugadores y una gran variedad de juego para competir con hasta 16 amigos (o enemigos) a través de Xbox Live.,

› ¿Habéis tenido que descartar o dejar de lado algunas ideas en el desarrollo de Crackdown 2?

› Bueno, en todos los desarrollos siempre hay detalles que se quedan fuera. Empezamos con una lista de cosas que queríamos hacer y algunas se han quedado fuera, pero aún así seguimos haciendo el juego que queremos porque las que hemos mantenido son las verdaderamente importantes.

› ¿Entonces habéis guardado ideas para un tercer juego de la saga?

› Sí, en este momento no te puedo confirmar nada, pero siempre hemos pensado que el universo de Crackdown era un gran lugar para basar una historia y unos personajes. Todo comenzó con la primera entrega, con esta segunda vamos un poco más allá y aún nos quedan algunas buenas ideas que contar en un futuro próximo.

› ¿Habéis usado la misma ciudad que en la primera entrega?

› Casi. Hemos reescrito gran parte de ella. Queremos contar la historia de Pacific City, por lo que algunas localizaciones aparecerán, pero casi todo es nuevo. Nuestra intención es que la gente al jugarlo piense 'mira ha cambiado, algo está pasando aquí'. ■

EXPLOTA, EXPLÓTAME, EXPLO. Explota, explota mi camión. Las explosiones son verdaderamente espectaculares.



hasta cuatro personas a la vez a través de Xbox Live. Estas podrán jugar su propio hilo argumental durante la partida cooperativa, o trabajar junto a los otros agentes en la ciudad. La versatilidad de *Crackdown 2* en este aspecto es tal que permite que cada jugador vaya por su cuenta. Puede parecer una nimiedad, pero se trata de un gran reto al diseño del código online del juego.
Si se quedara en eso, la novedad no sería tanta. Por eso se han incluido también modos multijugador competitivos para cuatro, ocho y dieciseis personas a la vez. Por el momento no se han revelado la totalidad de posibilidades de juego, habiendo mostrado los típicos combates a muerte con distintas reglas (todos contra todos, sólo con lanzamisiles, por equipos...) y un divertido modo de juego todavía sin nombre en el que los jugadores luchan por la posesión de un orbe de poder que otorga puntos a su poseedor cada cierto tiempo.
Las arenas de combate están extraídas directamente de la ciudad del modo principal de juego, pero se ha tratado de hacer hincapié en la verticalidad de la ciudad, haciendo que los combates se conviertan en una suerte de saltos acrobáticos y tiros perfectos.
Uno de los aspectos que más se están cuidando a la hora de desarrollar estas nuevas opciones de juego es mantener la estabilidad de la partida, por lo que están rediseñando el código de juego en red continuamente para que incluso las peores conexiones disfruten de una partida de lo más divertida. Todo un detalle, sobre todo si tenemos en cuenta que en nuestro país los proveedores de ADSL no son conocidos por su fiabilidad.
En resumidas cuentas, estamos ante una apuesta segura para el próximo 2010. Si bien es cierto que la primera parte tuvo un importante factor sorpresa, además de beneficiarse de la invitación a la beta multijugador de *Halo 3*.
Pero este *Crackdown 2* nos ha demostrado que puede llegar a estar a la altura de las expectativas de la comunidad.
Su fecha de lanzamiento todavía es un verdadero enigma, aunque por el estado de la versión que pudimos probar, su publicación podría llegar antes de lo esperado (quizá el primer cuarto del año que viene). Desde ya esperamos con los brazos abiertos y mucha ansia esta gran apuesta de Microsoft. ■

LOS PROTAGONISTAS

Crackdown 2 es un juego atípico, igual que lo fue su primera parte. Los diálogos escaseaban, siendo la acción la que servía como hilo argumental para dar cohesión a la historia. Esta vez, la gente de Ruffian está prestando una mayor atención al aspecto argumental. heaquí los protagonistas.

El agente: las fuerzas de la ley más impersonales que jamás han existido. Simplemente un supepolicía que se dedica a hacer cumplir la ley. Ni siquiera tiene voz, limitándose tan solo a ser lo que su nombre indica un agente ejecutor.

Pacific City: Testigo mudo de la historia de Crackdown y personaje principal de la saga para James Cope, productor de esta secuela. En esta ocasión lucirá los mismos escenarios, pero envejecidos una década y denostados por los mutantes que la habitan cuando cae el sol.

La voz de la agencia: Una voz misteriosa que nos acompañará durante toda la historia, igual que lo hizo en la primera entrega. Quien es y sus verdaderos objetivos son un misterio, pero en esta segunda entrega se echará algo de luz a estas incógnitas.

LOS MUTANTES NO TENDRÁN piedad de nosotros. ¿Por qué deberíamos nosotros tenerla con ellos?



LA VARIEDAD VISUAL DE los enemigos es muy superior a la vista en la primera entrega de esta misma saga.

SOLDADO DEL FUTURO

2020 En poco más de diez años nuestros soldados tendrán un traductor simultáneo integrado en el casco, armas inteligentes, camuflaje dinámico, fuerza sobrehumana, traje inteligente que modifica su solidez en función de la situación...

2030 Las mejoras de 2020 y unas cuantas más: casco con escáner, armas activadas por voz, exoesqueleto blindado... Así es el proyecto de Estados Unidos para dentro de 20 años. Además, el soldado estará monitorizado en todo momento, mostrando su estado físico.

CRACKDOWN La modificación genética y una armadura especial hacen que el Agente pueda saltar decenas de metros, aguantar golpes mortales, tener superfuerza, una puntería perfecta ¿Ciencia-Ficción?

▶ Exo-esqueleto la carga que los militares llevan a cuestas suelen ser bastante elevada. Por esta razón, la universidad de Berkeley (Estados Unidos) está llevando a cabo un proyecto para crear un exoesqueleto para el tren inferior, permitiendo que los soldados puedan cargar con mayor peso sin apenas notarlo.





◀ Robots la mejor manera de eliminar las bajas en la guerra es utilizar robots para realizar las tareas más peligrosas. Ya se utilizan robots en tareas como desactivación de bombas y reconocimientos de áreas, pero sólo es el principio y diversos proyectos que ampliarán su uso para otros menesteres.

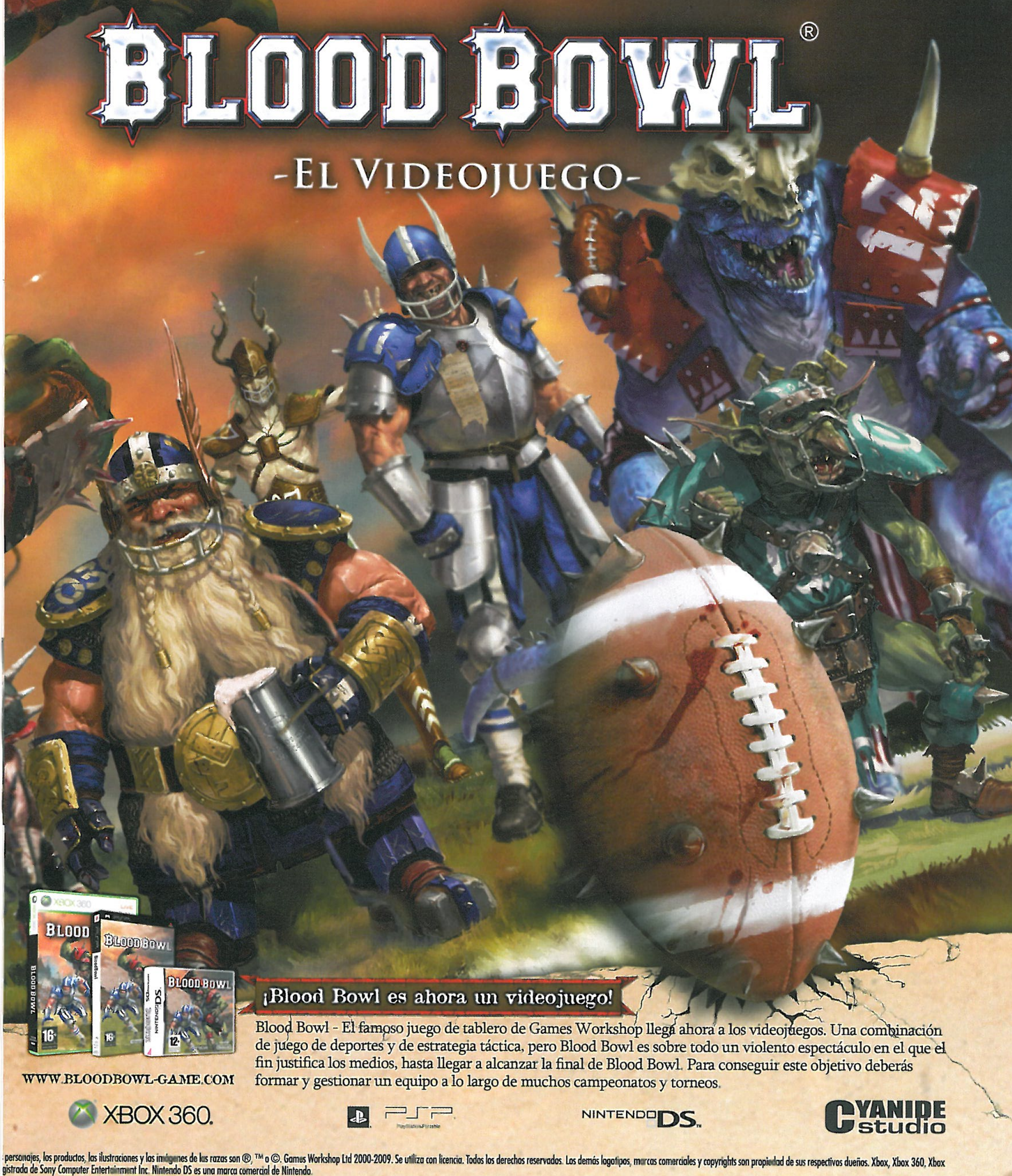


▲ Prism 200 Ver a través de las paredes suena muy bien, pero no es exactamente lo que hace este invento. El Prism 200 detecta movimiento, aunque es lo bastante sensible como para descubrir la respiración o los latidos del corazón. También permite hacerse una composición de lugar de la habitación que inspecciona. De momento, sólo para la policía y las fuerzas especiales.

▲ Prism 200 Laptop la herramiento para ver a través de las paredes permite conectarse a un ordenador para monitorizar y grabar los resultados de la unidad. Incluso permite su control remoto para usarlo desde un lugar seguro.

EL SOLDADO DEL 2020, con un aspecto que nos recuerda poderosamente al visto en videojuegos.


Ahora en PC DVD
"EDICIÓN ELFOS OSCUROS"
Incluye una nueva raza inédita
jugable + guia estratégica
PC DVD
BLOOD BOWL
16
www.pegi.info
FOCUS
HOME INTERACTIVE
GAMES WORKSHOP
PC
DVD
ROM


BLOOD BOWL®
-EL VIDEOJUEGO-
¡Blood Bowl es ahora un videojuego!
Blood Bowl - El famoso juego de tablero de Games Workshop llega ahora a los videojuegos. Una combinación de juego de deportes y de estrategia táctica, pero Blood Bowl es sobre todo un violento espectáculo en el que el fin justifica los medios, hasta llegar a alcanzar la final de Blood Bowl. Para conseguir este objetivo deberás formar y gestionar un equipo a lo largo de muchos campeonatos y torneos.
WWW.BLOODBOWL-GAME.COM
XBOX 360.
PSP
NINTENDO DS.
CYANIDE studio
personajes, los productos, las ilustraciones y las imágenes de las razas son ®, ™ o ©. Games Workshop Ltd 2000-2009. Se utiliza con licencia. Todos los derechos reservados. Los demás logotipos, marcas comerciales y copyrights son propiedad de sus respectivos dueños. Xbox, Xbox 360, Xbox
gistrada de Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo DS es una marca comercial de Nintendo.

WII

FABLE, DEUX EX Y DISNEY CONFLUEN EN EPIC MICKEY

Warren Spector nos presentó Epic Mickey como un título revolucionario que cambiará conceptos en Wii y hará que Mickey recupere el protagonismo perdido en los últimos años.

Disney quiere que Mickey vuelva a ser un héroe para el público infantil y juvenil. Para llevar a cabo la empresa cuentan con Warren Spector (*Ultima, Deus Ex, Thief*) un 'forjador' de héroes, amante de Disney (quiso trabajar allí como diseñador de atracciones para sus parques) y con un profundo interés por los juegos en los que el jugador imprime su propio carácter al personaje, "en juegos como *Deus Ex* o Ultima, hacíamos que el jugador se comportase como es él y no como se suponía que era el personaje que tenían entre manos. De esa forma el juego evoluciona y se ofrecen diferentes realidades en función de la forma de jugar y las elecciones que va tomando cada uno. En *Epic Mickey* ocurre esto haciendo que Mickey desarrolle unas u otras habilidades que permitirán acceder a unas u otras partes de el Páramo y, de esa forma vivir diferentes aventuras, algunas de las cuales ni siquiera nosotros, los creadores, sabemos que están ahí", comenta el director del juego. A pesar de que el aspecto del título tiene ese toque colorido de Disney, es importante saber dos cosas: en primer lugar que el Páramo es el lugar de los desechos creativos de Disney, es decir, todo será familiar, pero estará ligeramente distorsionado. El segundo punto es que en la medida en que el jugador actúe de una u otra forma, el personaje de Mickey será más 'saltarín' o 'guerrero' y eso se expresará en la propia cara del ratón llevando la sonrisa del primer caso, a una mueca siniestra en la segunda suposición, muy al estilo de *Fable*.

Queda un año de desarrollo por delante y ya sabemos muchos detalles sobre un juego que siendo exclusivo para Wii ha acaparado la atención de todo el mundo. Pintar, saltar, luchar, solucionar fases de puzzles e incluso plataformas en 2D, usar el tiempo y todo para limpiar la conciencia de un Mickey que en su viaje al Páramo, descubre que bajo su éxito, se encuentra el fracaso y la frustración de pobres perdedores que Mickey siente como hermanos.





Así nació Epic Mickey

LA VENGANZA DEL CONEJO OSWALD

Nunca se hubiese imaginado Walt Disney que su jefe, Carl Laemme se largaría con el exitoso personaje Oswald, el conejo de la suerte y los derechos pasarían a Universal. Mucho menos, Laemme se imaginó que Disney crearía en 1928 a Mickey Mouse, otro personaje de animación que arrasaría durante las siguientes décadas. Oswald pasó al olvido y Mickey se convirtió en un icono de masas. En Epic Mickey, el ratón viaja al Páramo, un inhóspito lugar donde residen los 'deshechos' de Disney, y se encuentra con Oswald... un cara a cara con olor a venganza.

Walt Disney

SE VALORÓ COMO PERSONAJE JUGABLE

Warren Spector confesó que al principio de recibir el encargo del proyecto, la idea de que Walt disney apareciese en el juego como personaje estuvo muy presente, pero finalmente la desestimaron, "al final decidimos que no lo haríamos, pero que no aparezca físicamente no quiere decir que no haya ecos de su existencia. El propio Mickey, se ha dicho, es un alter ego de Walt", nos confesó.

MUY BREVES

IPHONE/IPOD TOUCH

EMULADOR DE NINTENDO 64 PARA IPHONE

Zottd, creador de emuladores anteriores para iPhone como GBA4iPhone, ha confirmado que se encuentra ya trabajando en un emulador de la veterana consola Nintendo 64 para los terminales iPhone 3GS e iPod Touch de tercera generación. Según sus palabras estos terminales tienen suficiente potencia como para poder ejecutar el susodicho emulador con la suficiente fluidez.



INDUSTRIA

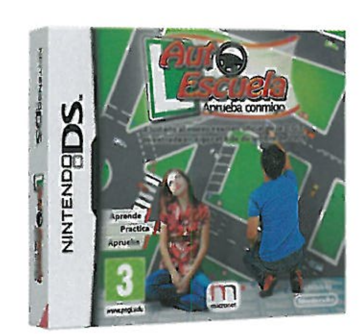
UN JUEGO DE DREAMCAST. SÍ, SÍ, PARA DREAMCAST

Casi coincidiendo con el 10 aniversario de la ya "desaparecida" Dreamcast de Sega, nos sorprende la noticia de la salida al mercado de un nuevo título para ella, ***Rush Rally Racing***, un entretenido juego de coches en perspectiva cenital de la compañía RedSpotGames. El juego tiene un precio de 22$ (15€) y se podrá comprar en Amazon. Es hora de desempolvar nuestra vieja consola.

PC, PSP, DS

APRUEBA EL CARNÉ DE CONDUCIR

Micronet acaba de lanzar su nueva versión para PC, PSP y Nintendo DS de *Autoescuela Aprueba Conmigo*, una excelente herramienta para aprobar el examen teórico de conducir, para conseguir el permiso B. Esta entrega supone el único producto adaptado al nuevo examen oficial de la D.G.T., que entra en vigor el próximo día 8 de diciembre. Una aplicación genial cargada de test, teoría, juegos, pruebas, etc.



ESTUDIOS

MP Y ESNE TE REGALAN CURSOS SOBRE VIDEOJUEGOS

El centro de estudios superiores y tu revista se unen para ofrecerte dos cursos sobre videojuegos.





Seguro que en más de una ocasión, mientras jugabas o charlabas con los amigos, has pensado en vivir de los videojuegos, ya sea como tester, jugador profesional, programador, diseñador... Pues bien, en Marca Player hemos escuchardo tus plegarias y aprovechando que tenemos al ladito de la oficina a los chicos del centro ESNE Estudios Superiores Internacionales, adscritos a la Universidad Camilo José Cela, pues hemos llegado a un acuerdo por el que os ayudaremos a cumplir vuestro sueño.

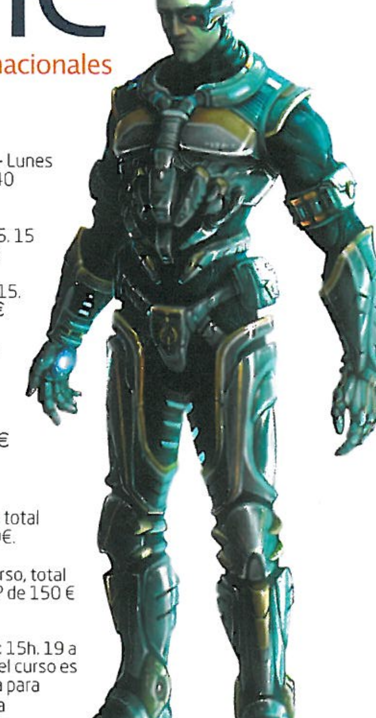
VNIVERSIDAD CAMILO JOSÉ CELA

Sigue atento a tu Marca Player. El mes que viene encontrarás en la revista la forma de participar para conseguir uno de los dos cursos especializados que sortearemos de la mano de ESNE y que se impartirán durante 2010. Además, y de la mano de sus responsables, conoceréis la futura Beca Marca Player Esne que está en ciernes. Y si no puedes esperar y quieres informarte sobre todos los cursos y el método de enseñanza del centro sólo tienes que entrar en ***www.esne.es*** o contactar con ellos en:

ESNE - Madrid
C/Moscatelar 10-12
Madrid - 28043
Tel: 91 555 25 28
Fax: 91 555 63 37

ATENTOS A LAS CLAVES DE LA SIGUIENTE MARCAPLAYER

esne
estudios superiores internacionales



LOS CURSOS

- **Guiones y Diseño de Videojuegos** - Lunes de 16:45 a 19:45. 13 sesiones - total 40 horas. PVP: 400 euros.
- **Diseño 3D** - Martes de 16:15 a 19:45. 15 Sesiones – total 45 horas. PVP: 450 €
- **Beta-tester:** Viernes de 15:15 a 17:15. 5 sesiones, total 10 horas. PVP: 150 €
- **Curso de iPhone**, sábados de 9:30 a 14:30. 8 sesiones, total 40 horas. PVP: 450 €
- **Curso de J2ME**, sábados de 9:30 a 14:30. 8 sesiones, 40 horas. PVP: 425 €

INTENSIVOS

- **Guiones**, 5 días con 4 horas de curso total 20h. 16:00 a 20:00. Curso PVP de 250€.
- **Betatester**, 5 días con 2 horas de curso, total 10h. Viernes 17:30 a 19:30. Curso PVP de 150 €
- **Introducción a la industria de los videojuegos.** 5 días con 3 horas, total: 15h. 19 a 20h. Curso PVP de 150€. El objetivo del curso es dar a conocer las salidas de la industria para incentivar a la gente que se apunte a la carrera de videojuegos de Esne.

IMPERIVM SE VUELVE ONLINE

FX Interactive distribuirá una nueva entrega de la famosa saga de estrategia y gestión de ciudades, por primera vez con opciones de juego online.


VOLVEREMOS A LA GRANDEZA de la Roma clásica.

Este mismo mes de diciembre, FX Interactive lanzará en nuestro país *Imperivm Online*, la nueva entrega de la popular saga de estrategia creada por Haemimont. Como nos cuentan sus responsables, es la primera vez que la saga *Imperivm* se adentra en el juego online, con seis completos modos de juego, pero es que también se trata del primer 'City Builder' que te permite disputar batallas online entre tu ciudad y ejército y el de tu oponente. El juego sigue la línea de *Imperivm Civitas III*, pero añadiendo un gran número de mejoras.

Los modos online incluidos son '40.000 denarios' (gana el equipo que primero reúna esa cantidad), 'Ciudad monumental' (Gana el primer equipo que construya todos los monumentos), 'El rey de la colina' (El objetivo es controlar un determinado punto del mapa durante 10 minutos), 'El último bárbaro' (El equipo o jugador que destruya el último poblado bárbaro, gana), 'La ley del más fuerte' (El objetivo es destruir todos los fundus controlados por los rivales) y 'Tres en uno' (para el primero que destruya el último poblado bárbaro, reúna 40.000 denarios o construya todos los monumentos). ■



PERLITAS

The Xcast
Jefe de Xbox 360 en Marca Player

REVIEWS Y OPINIONES...

CADA AÑO POR ESTAS FECHAS se suele hablar con bastante pasión sobre el juego del año. Siempre los candidatos son aquellos que más expectación levantaron antes del lanzamiento, para luego cumplir con lo esperado por parte de un súper clase. Este año se habla de Dragon Age, Modern Warfare y Uncharted 2, pero en mi humilde opinión disiento radicalmente de esta clasificación simple de 'juego del año'. Y es que en el mundo del videojuego, como en la vida misma, todo es cuestión de gustos y elecciones.

Porque la verdad es que los análisis de cada juego no son más que un puñado de opiniones subjetivas al respecto de los aspectos importantes de un determinado título. Hay factores que si se pueden medir de una manera independiente y objetiva, pero en aspectos como la diversión que un juego produce, la cosa cambia. Es ahí donde los gustos de cada uno hacen de un determinado juego el verdadero juego del año. Por eso cada uno debe evaluar su propia lista de éxitos con independencia de las opiniones de cualquier medio especializado. De ahí que nuestro Lázaro adore King of Fighters XII, Chema adore la variedad de juegos 'ligeritos' de Wii o que Gus... sea Gus. Personalmente mis favoritos en lo que va de año son aquellos juegos a los que más he jugado, por lo que me decantaría por Borderlands (el Diablo de los juegos de disparos en primera persona), FIFA 10 (con un modo online a prueba de bombas) y Modern Warfare 2 (una verdadera genialidad, digna de los maestros de Infinity Ward).

Por eso la grandeza del debate en el mundo del videojuego es algo completamente distinto a hablar de fútbol o de política. Si te gusta, te lo compras. Si no estás seguro puedes alquilarlo o leer revistas para ver la opinión de los expertos. En cambio en fútbol todo el mundo sabe quien juega bien, quien mete los goles y quien va primero en la liga. Por eso nos gusta tanto jugar. ¿Y vosotros de que juego sois?.

MUY BREVES

WII

TABLA DE SKATE PARA WII POR MENOS DE 30E

Los fanáticos de Tony Hawk que no quieran gastarse una millonada en la tabla oficial se su próximo juego, ***Ride***, tienen ya una opción más asequible a su disposición. Thrustmaster ha presentado su nueva T-Freestyle NW, un periférico que simula un auténtico monopatín fabricado en madera de arce válido para juegos de skate y snowboard. Su gran baza: el precio, menos de 30€. Eso sí, necesita de una Wii Balance Board para su funcionamiento..



MULTI

EDICIÓN ESPECIAL BATTLEFIELD BC2

La compañía DICE ha anunciado que comercializará una edición especial de ***Battlefield Bad Company 2***. Entre sus contenidos destacarán la inclusión de códigos de descarga de habilidades para potenciar el juego online. Estos desbloqueables serán: Armadura mejorada, mayor potencia de fuego, sensor de movimiento para los vehículos...

NDS

GHOSTWIRE, JUEGO EXCLUSIVO PARA DSI

Ghostwire: Link to the Paranormal será uno de esos juegos que hacen uso de la realidad aumentada en el que nuestra misión consistirá en "cazar" diversos fantasmas que pueblan nuestra casa mediante ambas cámaras de DSi garantizándonos así una buena cantidad de sustos. Sí, es como una copia de *Invizimals* pero de miedito.

MULTI

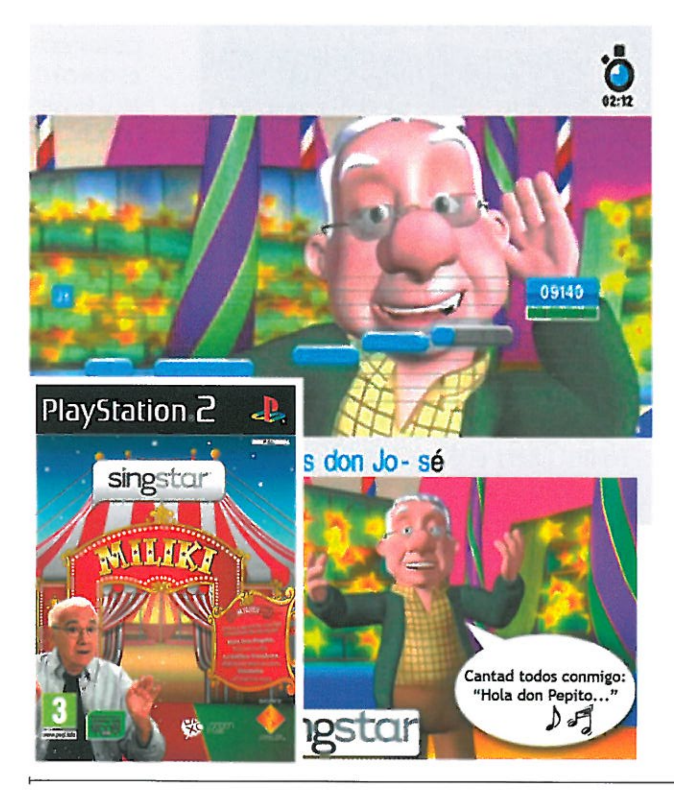
FRET NICE, PLATAFORMAS Y GUITARRAS

¿Os imagináis un juego de plataformas que se controle con vuestras guitarras de ***Rock Band o Guitar Hero***? Nosotros tampoco, pero Tecmo sí. *Fret Nice* será un novedoso juego en el que haremos uso de dichos instrumentos para ir avanzando niveles en un mundo lleno de plataformas al más puro estilo Mario Bros. Saldrá en Xbox Live y Playstation Network a finales de 2009.

PS2

¡HOLA DON PEPITO!, AHORA EN SINGSTAR

Sony anuncia el lanzamiento de ***Singstar Miliki***, una nueva versión de su karaoke dedicado a las canciones del famoso payaso de la tele.



SingStar Miliki incluye 25 temas inolvidables y que podrán ser disfrutados por los más pequeños o por toda la familia. El juego sale a la venta el próximo 26 de noviembre y lo hace sólo en formato PlayStation 2, a un precio estimado de 29,99 €.

El juego incluye 25 temas de Miliki y se presentan con los videos de la película de animación que ya triunfó hace unos años. El juego permite disfrutar con los más pequeños de canciones míticas como 'Había una vez un circo', 'Susanita' o 'La gallina Turuleca'.

Si aún no tienes micrófonos para jugar con este lanzamiento, hazte con el nuevo ***SingStar Miliki*** y dos micrófonos con cable a un precio estimado de 39,99 €. También puedes conseguir un SingStar-Pack para PS2 que incluye ***SingStar Miliki*** + *SingStar Disney* (por 39,99 €), o hazte con el juego, los micros y el DVD especial de Miliki 'Había una vez' a un precio estimado de 44,99€.

XBOX 360

HALO SIGUE CRECIENDO

La licencia de Bungie sigue dando alegrías con 'Halo Waypoint' y 'Halo Legends'.

Los fans de la saga Halo no tienen más que alegrías. Tras el lanzamiento de *Halo 3: ODST* y mientras esperamos la llegada de *Halo Reach*, se pude seguir disfrutando de contenido del universo Halo. Todo gracias a 'Halo Waypoint', una especie de comunidad en Xbox Live con toda la información y cotenidos para los fans. Además, el pasado 8 de noviembre se estrenó en esta misma comunidad el primer capítulo de 'Halo Legends'. Previsto para su distribución en 2010, se trata de una nueva saga de films de anime que narran nuevas historias de la épica saga.



NECESITAS UNA CUENTA XBOX Live Gold para acceder a 'Halo Waypoint'.



LA SERIE DE ANIMACION Halo Legends llegará en DVD a lo largo de 2010, gracias a Warner.



IPHONE

PELÍCULAS O JUEGOS EN UN ENTORNO 3D

Quiéres disfrutar 'a solas' de un videojuego o de una película, pero estas sentado rodeado de gente en el autobús? No pasa nada, conecta estas gafas a tu iPhone. El 'Cinemizer' de Carl Zeiss simula una pantalla de 115 centímetros (45 pulgadas) a una distancia de dos metros, y con una resolución de 640 x 480 pixels en pantalla LED. Puedes ver tus películas favoritas, videoclips y podcasts de vídeo o bien jugar a un videojuego donde quieras y cuando quieras: en un avión, en la piscina, en el gimnasio o incluso si tienes que sentarte a esperar en una sala durante una eternidad.

XBOX 360

CAÑA A 1 MILLÓN DE PIRATAS

Microsoft veta en dos días casi un millón de cuentas de Xbox Live de usuarios con consolas 'pirateadas'.

Menudo revuelo se ha montado en la comunidad de usuarios de Xbox Live. ¿Seguro que has visto que muchos de tus 'amigos' del Live han desaparecido? Pues han sido oficialmente 'baneados', ellos y un millón de usuarios más, y todo en cuestión de dos días. Microsoft ha liquidado casi un millón de cuentas de Xbox Live de usuarios que habían modificado sus consolas para hacer funcionar copias ilegales de los juegos.

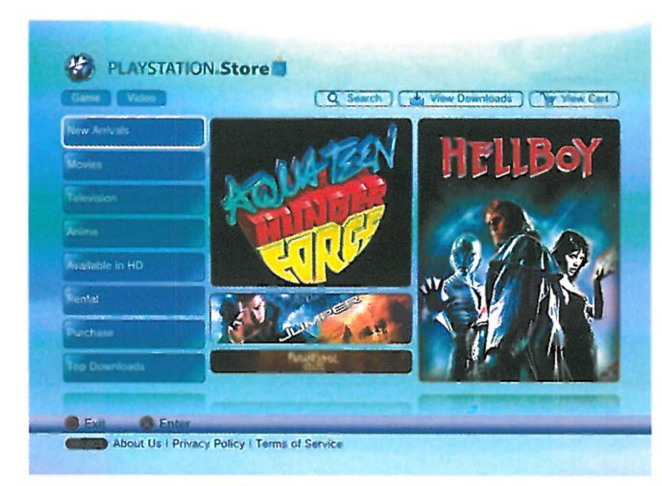
El director de Microsoft Europa, Chris Lewis, ha sido claro: "Si tenemos claro que alguien ha descargado copias piratas o modificado la consola para que lea copias que no ha adquirido de forma legítima les cancelaremos la cuenta y no pensamos disculparnos por ello".



PLAYSTATION 3

TUS PELÍCULAS FAVORITAS EN PS3

Sony le hace la competencia al bazar de vídeo de Xbox 360 a través de su propia tienda de películas online.



Noviembre es el mes elegido por Sony para el lanzamiento de la Video Store, el servicio de Playstation Network para Playstation 3 que nos permitirá visualizar nuestras pelis favoritas tanto en formato en estándar como en alta definición. Algunos de los títulos elegidos que acompañan al estreno son Ángeles y Demonios, Transformers, Harry Potter y el misterio del príncipe mestizo o Crank 2. Si os gusta el cine, ya tardáis en echarle un ojo porque promete ser uno de los servicios con más aceptación de la consola. ■

PODRÁS COMPRAR Y ALQUILAR VERSIONES HD O CON DEFINICIÓN ESTÁNDAR

SONY

¿NUEVOS COLORES PARA PSP GO?

Una encuesta on-line revela las intenciones de Sony para su nueva portátil.

Aunque Sony no ha confirmado nada al respecto, sabemos que una compañía de investigación de mercado a enviado el cuestionario que tenéis a la derecha a un determinado número de usuarios en el Reino Unido.

Aunque no tiene que significar necesariamente que vayamos a ver alguno de los colores en el mercado en breve (y mucho menos, que vayamos a verlos todos), al menos nos da una idea de las intenciones de Sony con su nueva PSP Go. ■

LA FRASE

// Durante mucho tiempo, los críticos han dicho que este sector ignora a las mujeres"

REGGIE FILS-AIME, PRESIDENTE de Nintendo America, antes de hablar del "target" de su compañía.



MUY BREVES

NINTENDO

INTERNET PERMANENTE PARA NINTENDO DS

En una reciente entrevista, Satoru Iwata, presidente de Nintendo, ha comentado la posibilidad de incorporar a futuras revisiones de la consola portátil de la compañía nipona, funcionalidades tales como un módulo 3G para conexiones móviles permanentes, algo que potenciaría las posibilidades online de Nintendo DS. Veremos en qué queda la cosa.



PLAYSTATION 3

ACTUALIZACIÓN DEL SOFTWARE PLAYTV

Sony ha lanzado recientemente su última actualización para PlayTV, el sintonizador TDT que permite grabar nuestros programas favoritos en Playstation 3. En esta versión 1.21 las novedades son varias pero destacan entre otras la posibilidad de grabar TV en alta definición y mejora del reescalado de los canales de definición estándar para visualizarlos mejor en televisiones HD.

NINTENDO

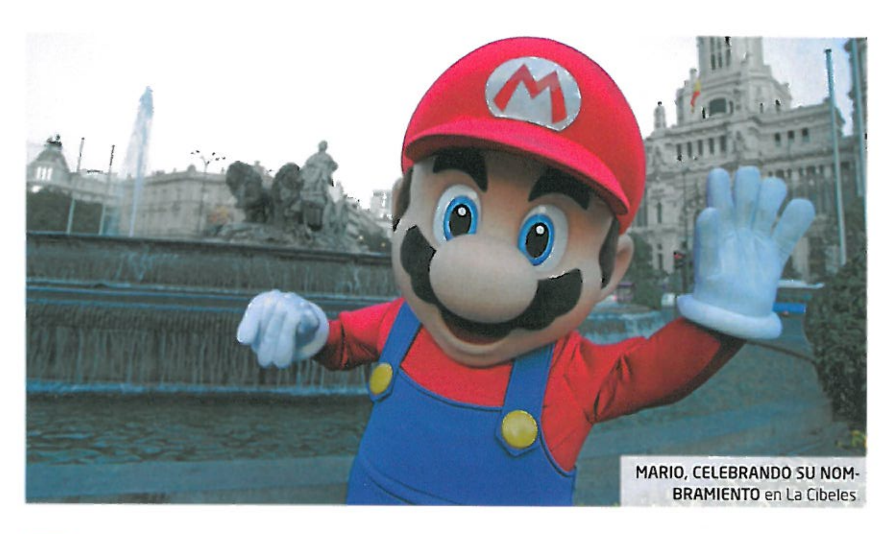
¿NUEVA WII CON GRÁFICOS HD EN 2010?

En Internet ya se empieza a hacer eco de una supuesta filtración de un empleado de marketing de Nintendo que ha revelado algunas de las novedades que incorporará Wii 2, la sucesora de la exitosa Wii. Entre ellas cabe destacar la inclusión de un lector Blu-Ray y gráficos en 1080p. Se supone que saldría a finales de 2010. Reggie Fils-Aime se ha apresurado a desmentir el rumor; en breve os confirmaremos si es cierto o no.

NINTENDO

MARIO, FONTANERO DE HONOR

La ASEFOSAM, principal Asociación de Profesionales de la Fontanería, nombra a Mario miembro de honor por haber contribuído a mejorar la imagen del gremio.



MARIO, CELEBRANDO SU NOMBRAMIENTO en La Cibeles

La principal asociación de profesionales de la fontanería, ASEFOSAM, nombrará a Mario socio de honor. José María de la Fuente, presidente de la asociación que tiene su origen en el montepío de maestros fontaneros creado en Madrid en el siglo XVIII, impondrá al fontanero italiano creado hace 28 años por Shigeru Miyamoto, la insignia de plata con la que se distingue a los miembros de la asociación que más han contribuido a mejorar la imagen del gremio.

Mario, a su vez, aprovechará la ocasión para homenajear a José Funes, con más de 40 años en la profesión, maestro decano de ASEFOSAM, agrupación que integra a más de 2.400 empresas y 20.000 profesionales, y a todos los asociados que lleven más de 28 años dedicándose a la fontanería en nuestro país.

Todos ellos pudieron repasar las casi tres décadas del personaje de Nintendo durante el concurso "Buscamos al mejor jugador de Mario Bros. de España" que se celebró el pasado sábado día 14 de noviembre en Madrid.



EL SPEAKER

Pablo Juanarena
El Speaker de Radio Marca

EL CODMMMUIIIII (ASÍ SE LEE)

EL SPACE INVADERS, EL TENNIS FOR TWO, EL ARMY MOVES, el Street Fighter, el Tetris -cómo no-, el Spy Hunter, Doom y su bola gigante con el ojo, Super Mario y su hermano, Los Sims, el Monkey Island, Donkey Kong, el GTA, el Fifa y el ProEvolution, Chase HQ, el Warcraft, los Lemmings, Ghosts'n'Goblins, Pc Fútbol, Alone in the Dark, 1942, Time Crisis, el King Quest, Duke Nukem, Trackmania, SingStar, Need for Speed y toda su familia, Fernando Martín, Dragon's Lair, Golden Axe, el Sonic, The Lost Vikings, Gears of War, Final Fantasy, Dynamite Dux, Tomb Rider, Pole Position, Halo, el Lunar Lander, Aspar GP Master, Guitar Hero, Pac Man, la Abadía del Crimen, Spy Vs. Spy, Legend of Zelda, Mad Mix Game, Pong, Skool Daze, Left 4 Dead, Indiana Jones & The Temple of Doom, el Nintendogs -¿por qué no?-, Asteroids, Castlevania, NBA Jam, After Burner, Gran Turismo, Chicago's 30, Sea Wolf, Gauntlet, Tank, Bubble Bobble -¡qué grande!-, Crysis, Dance Dance Revolution, Abu Simbel, Viva Piñata, Don Quijote, Phoenix, Resident Evil, por supuesto el Commandos, House of Dead, Tony Hawk's Pro Skater, Maniac Mansion, Robotron 2084, el gran Freddy Hardest, Metal Gear Solid, Tekken, OutRun y su rubia a mi lado, Mirror's Edge, el Arkanoid y sus ladrillos...

Después de todo eso, ya está aquí el Call Of Duty: Modern Warfare 2.

¿Lo peor? Que el título es muy largo. El resto es realmente bueno.

MOTO GP 09/10

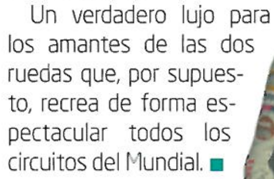
EL MUNDIAL DE MOTOS, EN TUS MANOS

Disfrutamos del Gran Premio de Motociclismo de Valencia con Capcom y su nuevo simulador de Moto GP.

Es cierto que ya se ha acabado el campeonato de este año, pero ya sabéis que estas cosas son así. Pero no importa, porque Capcom está 'peinando' uno de los mejores simuladores de motociclismo que hayamos podido ver. *Moto GP 09/10* se lanzará en Marzo, justo antes de que de comienzo la sigueitne temporada e incluirá todos los datos de la temporada 2009. Pero que no cunda el pánico, que cuando comience el mundial de 2010 el juego recibirá actualizaciones gratuitas con todo lo nuevo.

Para presentar el juego, Capcom montó un completo set en el Vip Village del Gran Premio de Valencia de Motociclismo. Allí, mientras disfrutábamos de la victoria de Simón, Barberá y Pedrosa, hablamos con los desarrolladores y comprobamos las bondades del nuevo título, que cuenta con un apartado gráfico de lujo y un buen puñado de novedades. Entre ellas destacan el nuevo modo 'Carrera', el nuevo sistema de puntos de reputación de piloto (que se obtienen por tu forma de conducir y tus maniobras en carrera) o los modos multijugador online que permiten hasta 20 jugadores en línea.

Un verdadero lujo para los amantes de las dos ruedas que, por supuesto, recrea de forma espectacular todos los circuitos del Mundial. ■





Listos para 2010

EL JUEGO ESTARÁ A PUNTO PARA LA NUEVA TEMPORADA

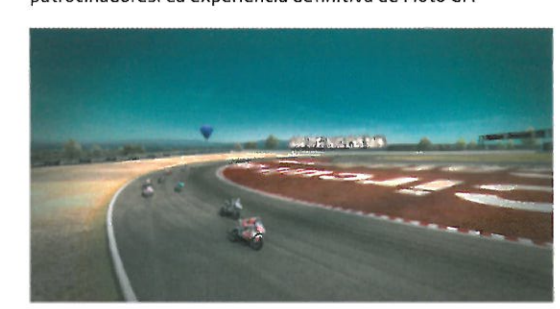
Aunque el juego, que aparecerá en Marzo de 2010 para Xbox 360 y PS3, llegará con los equipos, pilotos y circuitos de la temporada que ya ha concluido, podrá actualizarse de forma completamente gratuita para incluir todo lo nuevo que nos traiga la temporada 2010 (a través de PS Network y Xbox Live). Así, podremos correr con la nueva categoría de Moto2, con Bautista en Moto GP...



Todo en tus manos

CONTROLA TODO DENTRO Y FUERA DE LOS CIRCUITOS

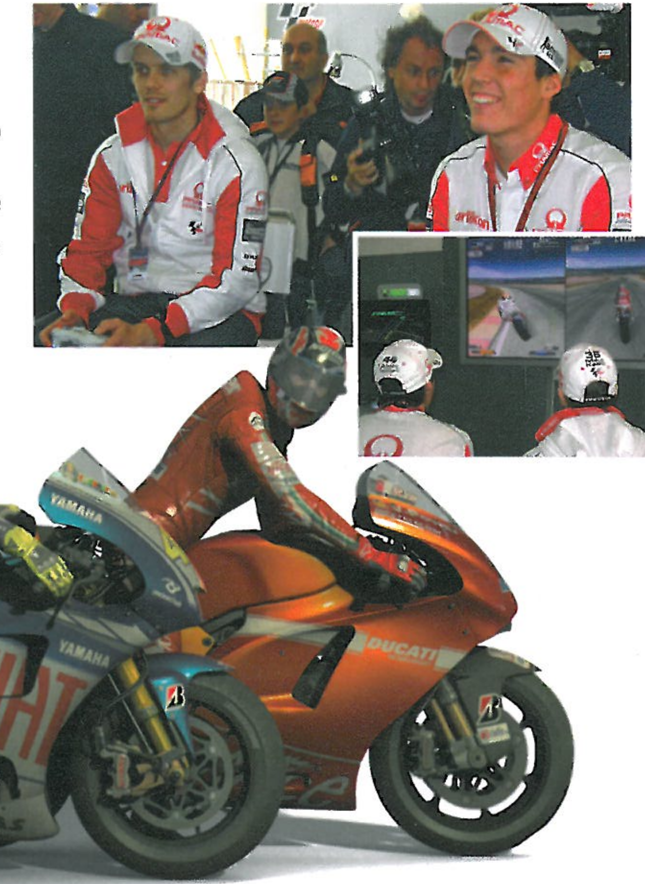
Además del modo Arcade, el tradicional en la saga, el jeugo incluye un completísimo 'Modo Carrera' que te permite controlar todo lo que se mueve n torno a un equipo de motociclismo (ya sea en 125cc, 250cc y Moto GP). Ficha ingenieros reales del mundial para mejorar partes de tu moto, contrata a los mejores managers, consigue mejores patrocinadores. La experiencia definitiva de Moto GP.



Gran Premio de Valencia

ALEIX ESPARGARÓ Y MIKA KALLIO SE PICAN

El pasado sábado día 7 de noviembre, en el circuito Ricardo Tormo de Valencia, durante la celebración del Gran Premio de la Comunidad Valenciana, los pilotos de Moto GP Aleix Espargaró y Mika Kallio se picaron jugando al nuevo videojuego de Capcom. Ambos estuvieron a la altura y prometieron seguir el pique sobre la pista el año que viene.



LA GUERRA DE LAS CONSOLAS

Ranking de ventas acumulado en millones

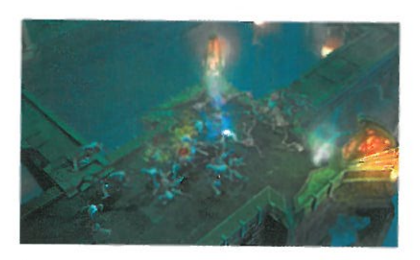
Puesto	Consola	Ventas
1	 Nintendo DS	113.47
2	 Wii	56,12
3	 PSP	52,61
4	Xbox 360	33,06
5	 Play Station 3	26,31

MUY BREVES

PC

NO HABRÁ DIABLO III HASTA 2011

Por si alguien tenía alguna esperanza de ver la tercera entrega de *Diablo* en 2010, que la vaya abandonando. El presidente financiero de Activision Blizzard, Thomas Tippl, dejó claro en una presentación en Nueva York que ***Diablo III*** no aparecerá, al menos, hasta 2011.



XBOX 360

15.000 EUROS DE PREMIO JUGANDO A FORZA 3

Microsoft ha anunciado el I Torneo Oficial del videojuego ***Forza Motorsport 3***, que repartirá un premio record de 15.000€ libres de impuestos para el ganador. Entre el 12 de noviembre y el 9 de enero, los mejores pilotos virtuales pondrán a prueba su habilidad al volante en 16 centros Media Markt, así como en Xbox LIVE. ***www.torneoforza3.es***

WII, DS

MY BABY 2 AYUDA A CURAR LOS CELOS

El simulador puede ayudar a prevenir los típicos celos de los niños cuando llega un nuevo hermanito.

Videojuegos de simulación social hay muchos. Incluso hay varios en los que el jugador interactúa con un personaje que resulta ser un bebé. Lo que no era tan conocido hasta ahora es que pudiesen servir de terapia 'preventiva' contra situaciones de vida reales. La pedagoga del Grupo Chiquitín, Melania Ballesteros, afirma que My Baby 2 "Puede ser utilizado como un recurso de apoyo en situaciones tales como: la llegada de un hermanito a casa". De esta forma, el niño puede llegar a comprender ciertas situaciones que en otros caso podrían dar lugar a los comunes 'celos'.

PC

STAR TREK LLEGA EN FEBRERO

El esparadísimo MMO basado en la serie de culto de televisión, ya tiene fecha de lanzamiento.

Atari ha confirmado la fecha de lanzamiento de *Star Trek Online*, que llegará a las tiendas europeas el próximo 5 de febrero de 2010. El esperado MMO, basado en la serie de culto, ha sido desarrollado por los chicos de Cryptic Studios, responsables de otros juegos online como *Champions Online*, *City of Heroes* y *City of Villains*.

El juego permitirá una inmersión nunca antes vista en el universo Star Trek, pudiendo explorar todos sus planetas. Un regalo para todos los 'trekkies' de nuestro país.




la dimension
akihabarablues
desconocida
visitanos en
akihabarablues.com

¿Qué es un blog? Dices mientras clavas tu mirada en nuestro blog **Akihabara Blues**. ¿Qué es un blog? Un blog... Eres tú. Pues sí. Eres tú. Los comentarios que dejas, las críticas, los mails, los chivatazos (Grandes Sendoh, BuEnO, Ray y todos los que nos enviáis mails más o menos masticados). Sin vosotros Roswell, Toño y yo no somos más que tres okupas escondidos en un desván escribiendo sinsentidos que nadie va a leer jamás. Pero tú haces que todo tenga significado. No sabes lo agradecidos que estamos aque pierdas tu tiempo con nosotros. Y, aún así, tenemos el morro de pedirte que aún pierdas un poco más de esas horas que sé queno te sobran.

El AB Podcast debería haber nacido para cuando leas estas líneas. Será patético, soso y muy poco inspirado, pero al menos, como asumimos todas sus limitaciones, hemos tenido la decencia de hacerlo corto. Pero su gran virtud, esperamos, es que lo escucharás tú, fiel y sufridor seguidor de Akihabara. Sólo tú podrás encauzar esta nueva etapa de AB que, auguro, servirá para que las compañías nos den la espalda y más de un blog se cague - aún más - en nuestras muelas. Desde aquí, y por adelantado, a todos ellos les digo: Con perdón a las señoras, y citando al único poeta de nuestro tiempo capaz de crear versos con igual talento con los pies que con laboca, "...Que la sigan mamando".

A todos los que nos apoyen en esta nueva iniciativa, que nace por la ilusión de Roswell, el sucesor de Andy Warhol (y me quedo corto), que sepáis que habrá toneladas de AB Coins para la gente que nos llame en directo por obra y gracia de Skype, que nos envíe sus mensajitos en MP3 via mail para reproducirlos durante el podcast y, sobre todo, para los que nos pongan a parir con gracia y salero y buena dicción. Porque haremos de Yen (grande HobbyConsolas, ¿Cuándo tendrás en cuenta nuestros Currículums?) y MegaGolfo (Super Juegos...).

Demasiado rollo os he soltado ya. Si habéis llegado hasta aquí, enviadnos un mail a redaccion@akihabarablues.com y os ingresaremos 50 AB Coins de premio. Por estar ahí. Porque sin ti no somos nada. De verdad. Gracias por reirnos los desvaríos.

Por Kristian

Antes de que comencéis a pensar, "vaya ful de página que se han escrito los colegas este mes" parad un momento a reflexionar sobre cómo han cambiado los tiempos en lo que a comunicación sobre videojuegos se refiere. ¿Quién no recuerda esas titánicas MicroManías de finales de los 80 que necesitaban un armario para conservarse sin dobleces? ¿Y los casetes que venían de regalo con la MicroHobby? Jamás tuve un Spectrum, pero aún guardo las cintas como un tesoro, escondidas en el mismo lugar que las revistas po...

Esa nostalgia no debe esconder que hubo un tiempo, no muy lejano, en que por estas tierras los medios de videojuegos eran escasos y estaban monopolizados por un par de grupos de comunicación. Las notas, en la mayoría de los casos, no bajaban del notable alto; los estudios españoles eran maravillosos... y la manipulación a la que éramos sometidos, continua.

Por suerte, hoy en día no es necesario siquiera saber montar una página web para hablar de videojuegos y ser escuchado. Todos y cada uno de nosotros participamos activa y libremente en los foros, comentamos las noticias en los blogs que más nos gustan, reanalizamos las críticas que hacen los "expertos". Entre todos ayudamos a crear corrientes de opinión e influimos en las decisiones de las desarrolladoras. Con nuestras palabras y comentarios ayudamos a crear los juegos del futuro. Ya no somos sujetos pasivos que eligen entre el par de revistas del sector que hay en el quiosco y se tragan lo que les dicen.

Por eso cuando hace unas semanas tomamos la decisión de realizar un programa de radio online teníamos claro que no podíamos ser ajenos a lo que queréis. Publicamos una encuesta para que nuestros lectores nos dijeran que querían escuchar y eligieran presentador (ganó Ana Pastor, pero no responde a nuestros correos) y cada semana invitaremos a uno de ellos para que charle con nosotros. Podréis dejarnos mensajes de voz, escucharemos vuestras críticas e intentaremos que el podcast sea tan participativo y libre como la propia red de redes. Y si me preguntáis, por eso escribimos en Marca Player, donde siempre hemos tenido la oportunidad de expresarnos libremente y estamos, además, rodeados de colaboradores que representan todas las corrientes de opinión.

Por Casidios

PC Y XBOX 360

VIAJE A LA ERA POSTNUCLEAR EN EL METRO DE MOSCÚ

THQ nos lleva a Moscú para presentarnos Metro 2033, un shooter claustrofóbico para PC y Xbox 360 que nos hará recorrer el subsuelo de la capital rusa.

Las primeras sensaciones con los niveles que hemos podido jugar de ***Metro 2033*** no han podido ser de mayor sorpresa. Un título que era una total incógnita se ha destapado como una de las 'promesas' para principios del año que viene. Y eso que la competencia va a ser dura con *BioShock 2*.

En su esencia está toda esa parafernalia de ambientación claustrofóbica de títulos como *Dead Space* o *BioShock*, cargada de detalles y entornos de los que parece difícil salir, aquí la red de metro. En este caso se unen algunas misiones en el exterior de las estaciones, transportando al jugador a escenarios que parecen sacados de *Silent Hill* (mismo ambiente brumoso y frío), pero con el extra de la radiación, las cargas de aire que se van agotando y la mascarilla de oxígeno empañándose y rajándose poco a poco.

Tanta tensión sólo puede ser canalizada a través de una mecánica de juego: el shooter en primera persona. Aunque le faltan ajustes en el control de Xbox 360, y en la respuesta de los enemigos, el juego tiene una pinta increíble en PC (mejor que en 360) y es que no se podía esperar menos de los chicos que desarrollaron *S.T.A.L.K.E.R.* y huyeron para crear el estudio 4A.

Gráficamente, la puesta en escena es espléndida y se cuidan los detalles más insignificantes para poder conseguir esa sensación de que el juego está vivo a pesar de la linealidad de la historia que se plantea.

Para THQ y 4A ha sido una prioridad crear un guión que se ajuste al libro pero tenga sus propias sorpresas e interpretaciones con las que , claro, el autor está completamente de acuerdo. Con ese valor, la campaña será el único objetivo del jugador que, por lo que se comentó en la presentación, sólo tendrá esta opción de juego al carecer de modalidades multijugador.

Con mensaje político incluido, ***Metro 2033*** apuesta por el shooter en estado puro y la creación de una atmósfera única y muy especial... bajo tierra.

LIBRO Y JUEGO

LOS CREADORES SE CONOCIERON ANTES DE COMENZAR EL PROYECTO

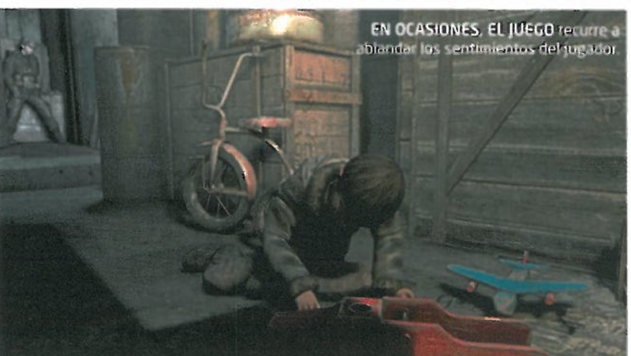
Andrew Prokhorov 'Prof' y Dmitry Glukhovsky se contactaron hace años. El primero había tenido la visión de un videojuego en el que tras el desastre (vivía con ese miedo típico de la Guerra Fría al estallido de una guerra nuclear) la gente se refugiaba en el metro para usarlo como búnker. El segundo, novelista, había contado eso mismo con todo detalle en Metro 2033, una obra que entonces sólo se distribuía por Internet (en mayo salió la edición traducida al Español). Hablaron de compartir ideas para un juego. Casi cuatro años después, se juntaron en Moscú para la presentación del juego Metro 2033. Casi como obligaba el propio libro, se presenta como un shooter en primera persona (el autor de la obra habría preferido un juego de rol al estilo FallOut juego en el que no niega haberse inspirado). El protagonista es el mismo que en la novela, el joven Artyom, un alma atrapada en el subsuelo pero que pertenece a al última generación de nacidos en la superficie.



ENTREVISTAMOS AL AUTOR DE Metro 2033 dentro de un búnker.







EN OCASIONES, EL JUEGO recurre a ablandar los sentimientos del jugador.



LOS CENTINELAS SE PREPARAN para explorar el exterior de la estación.

¿DE QUÉ VA?

ARTYOM CONTRA LOS NEGROS MUTANTES

Tras el estallido de la guerra nuclear, el exterior está devastado y la radiación no permite salir nada más que instantes para recoger provisiones y volver. La gente, instalada en el Metro de Moscú, ha convertido las estaciones en ciudades-estado con sus propias leyes, ideologías y formas de afrontar el futuro. Una amenaza nueva sorprende desde el exterior, son los llamados Negros (Dark Ones), mutantes mejor adaptados al nuevo mundo y que complican un poco más la ya difícil situación en las estaciones. El miedo se instala entre la población y nuestro objetivo será tratar de encontrar una salida: eliminándolos o taponando su entrada.



SIEMPRE DA LA SENSACIÓN de contar con escenarios vivos.



LA DEVASTACIÓN DE MOSCÚ se muestra en las salidas al exterior.



'INDIEPENDENCIA'

Jaume Esteve
Responsable Marca Player Directo

¿QUÉ TIENE WII QUE NOS VUELVE LOCOS?

EL DESARROLLO INDEPENDIENTE ESPAÑOL ESTÁ QUE SE SALE. Si hace unos meses Nyx quest saltó a la palestra de WiiWare como una de las revelaciones de 2009 en la consola virtual de Nintendo (está en el top 10 de descargas en nuestro país y a nivel internacional "funciona bastante bien", en palabras de sus creadores), ahora le llega el turno a Zombie panic in Wonderland, desarrollado en Valencia por otra compañía modesta: Akaoni.

No acaba aquí la prolífica producción nacional. En breve llegan Chronos twin DX y Stop Stress: A day of fury, también para el canal de distribución online de Wii. Y todo hecho en casa. ¿Qué nos está pasando? ¿Vuelve la edad dorada del software español?



Más bien es el resultado de varias dinámicas. Los motivos que se han dado para que se forjen estas colaboraciones con la gran N son diversos, pero queda claro que la aparición de las plataformas de distribución digital ha sido decisiva. En Over the top, responsables de Nyx quest, les sedujo el sistema de control. Akaoni, detrás de Zombie panic, tiene un historial de colaboraciones con la marca nipona que empezó con DS. Nintendo España puede estar contenta. No solo cuenta con el respaldo de los programadores independientes. También le están entregando productos de calidad.

¡NO DEJES DE VISITAR **MARCA PLAYER DIRECTO**!

WWW.MARCA.COM/BLOGS/MARCAPLAYERDIRECTO

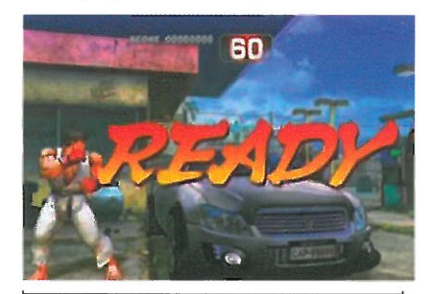


MUY BREVES

MULTI

VUELVEN LAS FASES DE BONUS EN SSF IV

¿Añoras destrozar un coche a patadas? Si es así, Capcom estás de enhorabuena. Y es que en ***Super Street Fighter IV***, que saldrá en 2010, se han recuperado estas míticas fases de bonus que podremos volver a revivir.



MULTI

NUEVO CALL OF DUTY EL AÑO QUE VIENE

Activision Blizzard, responsables de la exitosa saga ***Call of Duty***, ha confirmado que habrá una nueva entrega de la misma en 2010. Todo apunta a que esta vez la acción tendrá lugar o bien en la guerra de Vietnam o bien en la guerra de Corea.

MULTI

CIERRA N-GAGE Y ABRE OVI NOKIA

Nokia ha decidido dejar de dar continuidad a la plataforma N-Gage substituyéndola por la nueva tienda Ovi. Ovi será la encargada de proporcionar a partir de ahora, todo el contenido descargable del que dispondrán los usuarios de Nokia. ¿Está vez sí que funcionará?

PC

WINDOWS 7 TRIUNFA

Windows 7, el sucesor del antiguo Longhorn (Vista para los mortales), lanzando al mercado hace escasos meses está siendo todo un éxito de ventas y según datos de NPD Group estaría sobrepasando las ventas de Vista en un 234%. Hasta Microsoft ha quedado sorprendida con los resultados.

MULTI

EA NO SE SALVA DE LA CRISIS

En la presentación de sus últimos resultados la compañía canadiense anuncia perdidas por 391 millones de euros y 1.500 despidos.

En la pasada conferencia de resultado de Electronic Arts se ha soltado una bomba: el gigante canadiense ha perdido 391 millones de euros en el último semestre. La consecuencia más inmediata ha sido el despido de 1.500 personas mediante una reestructuración interna de sus estudios. Además, esta situación se ha transmitido a la cartera de juegos en desarrollo por parte de EA, que ha cancelado una docena de juegos no anunciados todavía. Según se ha confirmado, estas cancelaciones no afectan a ninguna de sus sagas consagradas, sólo a varios nuevos títulos y a proyectos con bajas expectativas de ventas.

Las excusas para justificar estos resultados negativos por parte de John Riccietello, consejero delegado de Electronic Arts, han sido de lo más variopintas, desde la crisis actual "los vendedores siguen cautelosos e informan de que las visitas de clientes van mal. El consumidor no aparece en las tiendas tanto como nos gustaría." Hasta una posible debilidad de Wii: "Si he de ser honesto, creo que la plataforma Wii ha resultado más débil de lo que en un principio esperábamos".





BLADE FM

Sergi Superpan García
www.bladefm.es

EL CABALLO DE TROYA S.XXI

EN LA ODISEA DE HOMERO, LOS GRIEGOS REGALARON UN CABALLO DE MADERA A SUS ENEMIGOS DEL CUAL SURGIERON SOLDADOS OCULTOS QUE ABRIERON LAS PUERTAS DE LA CIUDAD, DEJÁNDOLES SIN DEFENSA POSIBLE ANTE EL SORPRENDENTE ATAQUE. En la actualidad, Nintendo y Sony han visto como un pequeño artilugio de pantalla táctil se hace poco a poco con un pastel que creían poseer: Los videojuegos y utilidades portátiles.

Ipod Touch e iPhone fueron lanzados como reproductor multimedia y teléfono respectivamente, pero (cual caballo de Troya) su firmware 2.0 escondía capacidades sorprendentes: Instalación de Videojuegos y utilidades de bajo coste. Por un precio variable entre 0,99 y 9,99 Euros podemos jugar a juegos de un nivel más que aceptable. En la mayoría del catálogo el precio baja tras pasar unas semanas, haciendo de la paciencia una virtud.

El nivel de los títulos ha mejorado con los meses y por poco dinero se pueden encontrar verdaderas joyas que en ocasiones dejan en evidencia a una mismísima PSP. Además, comprarlos en la tienda de Apple es sencillo y cómodo (Lo que favorece la compra compulsiva, jejeje).

Con las puertas de las descargas digitales abiertas por el silencioso invento de Apple, Nintendo lanzó DSi y Sony PspGo ¿Lograrán su porción de tan suculenta tarta? ...Hay quien dice que llegan tarde a la fiesta...

NINTENDO

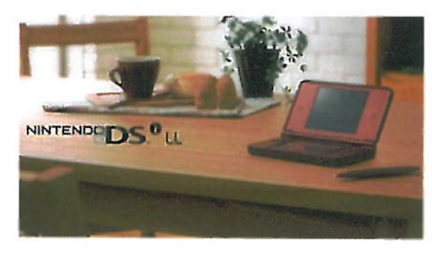
DSI EN GRANDE

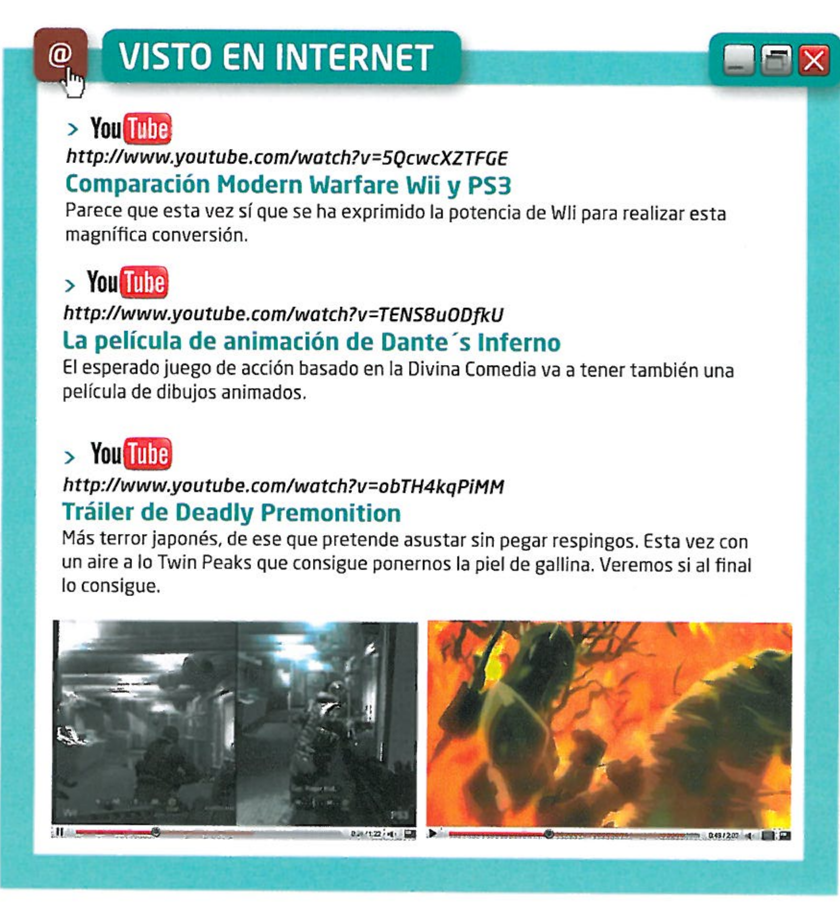
Nintendo anuncia una revisión de su exitosa consola portátil, siendo la mayor novedad un aumento en el tamaño de la pantalla.

Nintendo ha anunciado una nueva revisión de su portátil DSi cuya mayor novedad será su tamaño. La DSi XL que así se llamará el invento, contará con pantallas de 4'2" en vez de las actuales 3,25", será mas grande y pesada y tendrá un stylus mucho más amplio que parecerá un bolígrafo rechoncho. Además su batería tendrá una mayor duración que la de las consolas anteriores. Saldrá a la venta primeramente en Japón este mes de Diciembre y llegará a Europa y EE.UU durante el primer trimestre de 2010. Su precio será superior al de la actual DSi.

La intención de la compañía japonesa con este anuncio es llegar al público de edad más avanzada, con una pantalla de mayores proporciones. Todos los juegos y aplicaciones de DSi funcionarán correctamente en esta revisión de su consola portátil.







VISTO EN INTERNET

> YouTube
http://www.youtube.com/watch?v=5QcwcXZTFGE
Comparación Modern Warfare Wii y PS3
Parece que esta vez sí que se ha exprimido la potencia de WIi para realizar esta magnífica conversión.

> YouTube
http://www.youtube.com/watch?v=TENS8uODfkU
La película de animación de Dante´s Inferno
El esperado juego de acción basado en la Divina Comedia va a tener también una película de dibujos animados.

> YouTube
http://www.youtube.com/watch?v=obTH4kqPiMM
Tráiler de Deadly Premonition
Más terror japonés, de ese que pretende asustar sin pegar respingos. Esta vez con un aire a lo Twin Peaks que consigue ponernos la piel de gallina. Veremos si al final lo consigue.





jmvmail@gmail.com



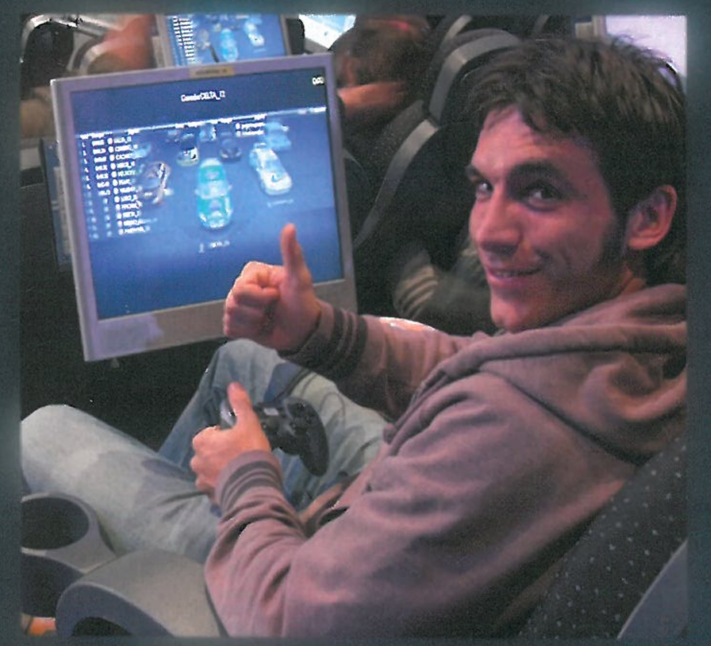






¡videojuegos de cine!

¡No has probado nada igual!





¡Nunca has visto un videojuego tan grande!

Pantallas individuales para disfrutar el juego en primera persona, acompañadas de la pantalla del cine para hacerte sentir inmerso en el juego. Efectos especiales con imágenes en alta definición que hacen que tu entorno cambie constantemente.



¡Nunca has oído nada parecido!

¡Olvida los patéticos altavoces de PC o la tele!
¡4.000 W de sonido 7.1 surround y con subwoffer te situarán en el centro de la acción!.



¡Nunca has sentido nada igual!

¿La vibración de tu gamepad o joystick te parece un buen efecto?.
¡¡Espera a sentir la vibración en todo tu cuerpo!!
¡La butaca con efectos integrados te llevará a otra dimensión!



¿cuántos amigos tienes? ¿te atreves a desafiarlos a todos a la vez?

¿Aburrido de la pantalla partida para jugar con un colega mientras los otros miran? Aquí juegan todos a la vez, con una red de hasta 50 consolas.



¡El mejor escenario!

Encontrarás Cinegames en los mejores cines, con butacas dispuestas en grada y las últimas tecnologías en sonido e imagen digital.


Hasta 56 jugadores
Efectos especiales
Sonido espectacular
Butaca con efectos
Juegos en 3D Stéreo
El mejor entorno para cumpleaños, despedidas de soltero y eventos de empresa.
La experiencia de videojuegos más inmersiva del mundo.
cinegames
¿Donde estamos?
C.C. ISLAZUL
C/Calderilla, 1
CARABANCHEL - MADRID
Tl. 91 511 46 80
SALIDA 27 y 28 de la M-40
YELMO CINES
www.yelmocines.es
Más información en: www.cinegames.es

MMO PLAYER

MUNDOS PERSISTENTES ONLINE EN TU REVISTA DE VIDEOJUEGOS FAVORITA



MUNDO POCOYO

POCOYÓ EN LA RED

Crea tu 'alter ego' en el mundo de Pocoyó y sus amigos. Descubre esta comunidad online para niños y padres.

La franquicia de Pocoyó, el simpático niño de gorro azul que encandila a los más pequeños de la casa, es imparable. La serie de televisión, el cortometraje y sus cientos de productos, todos creados por el estudio madrileño Zinkia, triunfa en más de 110 países. Y aunque ya dispone de su propio videojuego para DS, *Hello Pocoyó!*, (llegará un nuevo título en breve para DS y Wii) ahora se pasa al mundo online con la comunidad virtual ***Mundo Pocoyó***. En este MMO los fans de Pocoyó vivirán sus propias aventuras.

WARHAMMER
GOA ha lanzado la versión para MAC de *Warhammer Online: Age of Reckoning*, sin coste para los ya suscritos y por 19,99 € para nuevos usuarios.



PERFECT WORLD
Game-Masters ha lanzado la beta en castellano de uno de sus MMORPGs más célebres: *Perfect World*. **>www. perfectworld.es**



WILD GUNS
Gameforge ha lanzado la versión en castellano de Wild Guns, un MMO de estrategia ambientado en el salvaje oeste. Pruébalo, es gratis.
>http://wildguns.es/



EN LA PLAZA PRINCIPAL de Mundo Pocoyo puedes encontrar de todo.

La comunidad ha sido creada pensando en los más pequeños, pero también en sus padres o tutores, que tendrán control total sobre las actividades de sus hijos. Juegos, mascotas, bailes, disfraces para tu personaje, episodios de televisión, actividades para divertirse y aprender... y todo en el peculiar mundo de Pocoyó. El acceso y el juego es gratuito pero, existen una serie de contenidos 'premium' para los que hay que suscribirse (por 3,90 euros al mes). ***www.mundo-pocoyo.com*** ■



> Rol infantil

CADA NIÑO PUEDE CREAR SU 'YO' A LO POCOYO

El sistema de personalziación de personajes es muy sencillo y permite que cada niño tenga a su yo virtual convertido a la genial estética de Pocoyó. Además, se pueden canjear puntos para obtener nuevos disfraces, complementos, mascotas...



HELLO KITTY ONLINE

LA GATITA QUE VINO DE ORIENTE

Se acaba de lanzar, también, la versión europea (disponible en castellano) del MMO de Hello Kitty, la famosa gatita de la marca japonesa Sanrio. Diseñado sobre todo para chicas, este mundo online permite crear un personaje y jugar a cientos de aventuras y actividades en el mundo de la gatita y sus amigos. Cuida a tus mascotas y gestiona tu propia granja en **http://es.hellokittyonline.eu** ■



CLUB PENGUIN

LOS PINGÜINOS DE DISNEY ATACAN

La verdad es que parece que se han puesto deacuerdo, porque otra conocidísima comunidad online infantil, *Club Penguin*, también lanza justo ahora su versión en castellano. Este famoso MMO fue comprado por Disney, y te permite crear tu propio pingüino y vivir cientos de aventuras y locas actividades en una isla muy peculiar. Es gratuito pero también permite suscribirse para disfrutar de contenido premium. Pingüinea lo que quieras en **www. clubpenguin.com/es.** ■







Seguimos nuestra cobertura del MMORPG más famoso de todos los tiempos. Esta vez tiramos la casa por la ventana y nos vamos a hablar con uno de los históricos de Blizzard, Paul W. Sams. Conversamos sobre lo divino y lo humano e hicimos revival.

MUNDOS PERSISTENTES ONLINE EN TU REVISTA DE VIDEOJUEGOS FAVORITA

5 AÑOS DE WORLD OF WARCRAFT

Compartimos unos minutos con Paul W. Sams, Jefe de Operaciones de Blizzard para hacer 'flashback' y 'flashforward' sobre Wow, a modo de revival y buenas esperanzas.

Permítame presentarle a los lectores españoles: ¿Quién es Paul W. Sams y cuál es su relación con *World of Warcraft*?
› Soy el Jefe de Operaciones de Blizzard Entertaintment y llevo en la compañía alrededor de 15 años.

› Entonces estuvo usted en el comienzo de la aventura.
› No exactamente en el comienzo pero trabajé con la compañía en 1994 durante su época de auto publicación con *Warcraft: Orcs & Humans*, el primer título que Blizzard lanzó bajo su propio sello en noviembre del 94.

› Una eternidad. Vamos a hablar de los comienzos, un viaje alrededor de la historia de Blizzard: ¿Cuáles fueron las premisas iniciales al crear World of Warcraft? ¿Qué se pretendía conseguir?
› Creo que cuando se planteó *World of Warcraft*, se pensaba en los juegos que jugábamos en aquellos tiempos. Mucha gente en la compañía jugaba a *Everquest* y realmente les encantaba: Querían hacer algo similar a eso. Nuestro equipo de desarrollo quería hacer el MMORPG definitivo basado en el universo de Warcraft aprovechando las ventajas de haber jugado a juegos como *Ultima Online*, *Everquest* y títulos así. La idea era también hacerlo más accesible para intentar llegar a una audiencia mayor. Creo que nuestro chicos perdieron mucho tiempo jugando a esos otros juegos, *–risas–* para averiguar las cosas que funcionaban y aquellas que se podían potenciar.



Ficha
- **Nombre:** Paul W. Sams
- **Cargo:** Jefe de Operaciones.
- **Logros:** Responsable de operaciones internacionales de *Warcraft*, *Diablo*, *Starcraft* y *Wow*.
- **Raza y Clase:** Ogro guerrero.
- **Raid:** Tank.

› Cuánta gente estaba envuelta en el desarrollo original de Wow?
› El equipo estaba formado por, creo, unas ochenta o noventa personas recicladas de otros equipos de desarrollo pero creció rápidamente a lo que tenemos ahora: alrededor de ciento treinta o ciento cuarenta personas, sin contar al equipo de cinemáticas.

› ¿Cuándo os disteis cuenta del diamante que teníais entre manos?
› Durante el desarrollo



QUÉ RECUERDOS DE PÁRAMOS de Poniente. Estos monstruos parecían duros a nivel 20

EL EQUIPO DE DESARROLLO ORIGINAL DE WOW ERA UN RECICLADO DE OTROS GRUPOS DE BLIZZARD

SÍ, CHAVALES, NO PODÍAMOS aguantarnos. Es Onyxia 10. ¿Cuántos la habéis supero ya?



No te pierdas las promociones sobre *World of Warcraft* que tenemos preparadas

DICIEMBRE

El Rey exánime te espera

› Collector's Lich King. Una edición especial para auténticos fanáticos.

› Alfombrilla Lich King.



¡1 EDICIÓN COLECCIONISTA DE WRATH OF THE LICH KING Y UNA ALFOMBRILLA EXCLUSIVA!

MANDA **MP WOW** AL **5549** Y ENTRA EN EL SORTEO







EN EL MERCADO FUTURO DE MMOPRG NO LLEGARÁ CON POSEER UNA BUENA FRANQUICIA

del juego, en la compañía había muchas opiniones; Estaban los que creían que era algo grande, que al público le iba a encantar y que sería un éxito; y en el otro lado, estaban los que desconfiaban y decían que era un tipo de juego demasiado hardcore, así que había muchos nervios. Pero cuando se lanzó por primera vez en una tienda de ordenadores, hicimos una apertura a media noche y nos encontramos una cantidad de gente enorme, centenares, así que al menos sabíamos que había gente dispuesta a suscribirse y jugar a este tipo de juego. Después de eso, con lo rápido que llegamos al millón de suscriptores nos miramos unos a otros y dijimos: ¡Dios mío! *–risas–*.

› Hagamos prospección: ¿Como ve el futuro del mercado de los MMORPG?

› Esa es una cuestión siempre presente en Blizzard, creemos que se debe ofrecer siempre los mejores juegos, contenido y servicio. Esa una combinación difícil. En el mercado actual y futuro de los MMOs existentes, creemos que una gran franquicia no es suficiente, hay que ofrecer al jugador lo que desea y darle opciones. Si le gusta pvp ofrecérselo, pve, monstruos, leveling, servicios sociales. Para ello hace falta mucha inversión y no sólo en publicidad.

› Muchas gracias, señor Sams, por atender a los lectores de Marca Player.

EL PADRE WARCRAFT

*Warcraft es desde su aparición en 1994 con **Warcraft: Orcs & Humans** una de las principales marcas comerciales de Blizzard Entertainment. Le siguen **Warcraft II: Beyond Dark Portal** (1995), **Warcraft III: Reign of Chaos** (2002) y la expansión **Warcraft III: The Frozen Throne** (2003). En estos títulos se inspira el Lore de Wow, que comienza narrativamente 4 años después.*



FUTURO INMEDIATO

Los lanzamientos de Blizzard son siempre muy abiertos; en principio, para diciembre esperamos el parche 3.3 con, al fin, la raid de Ciudadela de Corona de Hielo. En 2010 llegará también, *World of Warcraft: Cataclysm*, con nuevas razas y una renovación global del juego. Y todavía queda mucho que hablar sobre el llamado futuro MMORPG de nueva generación que Blizzard prepara.

CUANDO VIMOS LO RÁPIDO QUE WOW LLEGÓ AL MILLÓN DE SUSCRIPTORES, EL EQUIPO DE BLIZZARD SE DIJO: ¡DIOS MÍO!

ACTUALIDAD REPORTAJE AVANCES ANÁLISIS MÓVILES HARDWARE TRUCOS MÁS QUE JUEGOS COMUNIDADES GUÍA DE COMPRAS

Catálogo de Juegos

¿QUÉ JUEGO ESCOJO? ¿CUÁNTO CUESTA? ¿ESTARÁ EN MI IDIOMA? RESUELVE TUS DUDAS CON LA GUÍA DE MMOS DE MARCA PLAYER

JUEGOS EN ESPAÑOL

Uno de los principales 'handicaps' de los MMO en nuestro pais es el idioma. Escoge alguno de éstos y acertarás. Con esta lista tendrás todas las armas para enfrentarte al reto online en la lengua de Cervantes .. y el Chiquilicuatre.

Título	Plataforma	Género	Precio Cliente	Cuota	Website
4Story	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.4story.es
Age of Conan	PC	Rol	19,95 €	14,94 €	www.ageofconan.com
Argentum	PC	Rol	Gratuito	Gratuito	ao.alkon.com.ar
Conquista 2.0	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	conquista.91.com
Dofus	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.dofus.com/es
Fiesta Online	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	fiesta-online.gamigo.es
Final Fantasy XI	PC, XBOX 360, PS2	Rol		12,95 €	ff11europe.com
Florensia	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.florensia-online.com
Guild Wars	PC	Rol	19,95 €	Gratuito	es.guildwars.com
Ikariam	Navegador	Estrategia	Gratuito	Gratuito*	ikariam.es
Kart'n Crazy	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	www.goa.com/#/kartncrazyhome
La Prision Online	PC	Rol	14,95 €	14,99€ Trimestral	prisonserver.com
Last Chaos	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	lastchaos.gamigo.es
Los Khanes	PC, Navegador	Estrategia	Gratuito	Gratuito	www.mmozone.com/khan-wars-es
Metin2	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.metin2.es
NosTale	PC	Rol	Gratuito	Gratuito	www.nostale.es
Pangya Revolution	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	www.goa.com/#/pangyahome
Priston Tale II	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.pristontale2.com
Runes of Magic	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.runesofmagic.com
Runica	PC	Rol	Gratuito	Gratuito	www.runica.net
S4 League	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	s4.es.alaplaya.net
Shot Online	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	shot-online.gamigo.es
Smash Online	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	es.smash-online.com
Ys online	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.ysonline.com
Warhammer Online	PC	Rol	29,99 €	12,99 €	www.war-europe.com
Warrior Epic	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.warriorepic.goa.com
World of WarCraft	PC, Mac	Rol	14,99 €	12,99 €	www.wow-europe.com
WorldShift	PC	Estrategia	9,95 €	Gratuito	www.worldshift-game.com
WorldWar II Online	PC	Estrategia	19,99 €	14,99 €	www.battlegroundeurope.com

*Micropagos para contenidos Premium

¡NOS GUSTA!

League of Legends

Juego de acción competitiva con dosis de RPG y estrategia, en un rico universo MMO (multijugador masivo online). La historia se recrea en un mágico mundo asolado por el conflicto de Rune Wars. GOA y Riot Games apuestan por mezclar el rol con la estrategia en tiempo real y por trasladar estos elementos al mundo online con League of Legends: Clash of Fates, Controla a tu campeón y utiliza sutilmente tus habilidades para vences en el campo de batalla. > **http://www.leagueoflegends.com/**

CONEXIONES

La conexión a internet de banda ancha es fundamental para poder sumergirte en los mundos virtuales que te proponemos.

Conexiones de alta velocidad para juego online

Casi todas las conexiones en nuestro pais se basan en la tecnología ADSL y alguna en cable de fibra óptica. Nuestras recomendaciones se fundamentan en las especificaciones de las propias desarrolladoras y nuestra experiencia personal. Al mismo tiempo, los paquetes de conexión con perfiles para juego online son muy escasos.

Velocidades

¿A qué puedes jugar según la conexión que poseas? Los datos son recomendados.

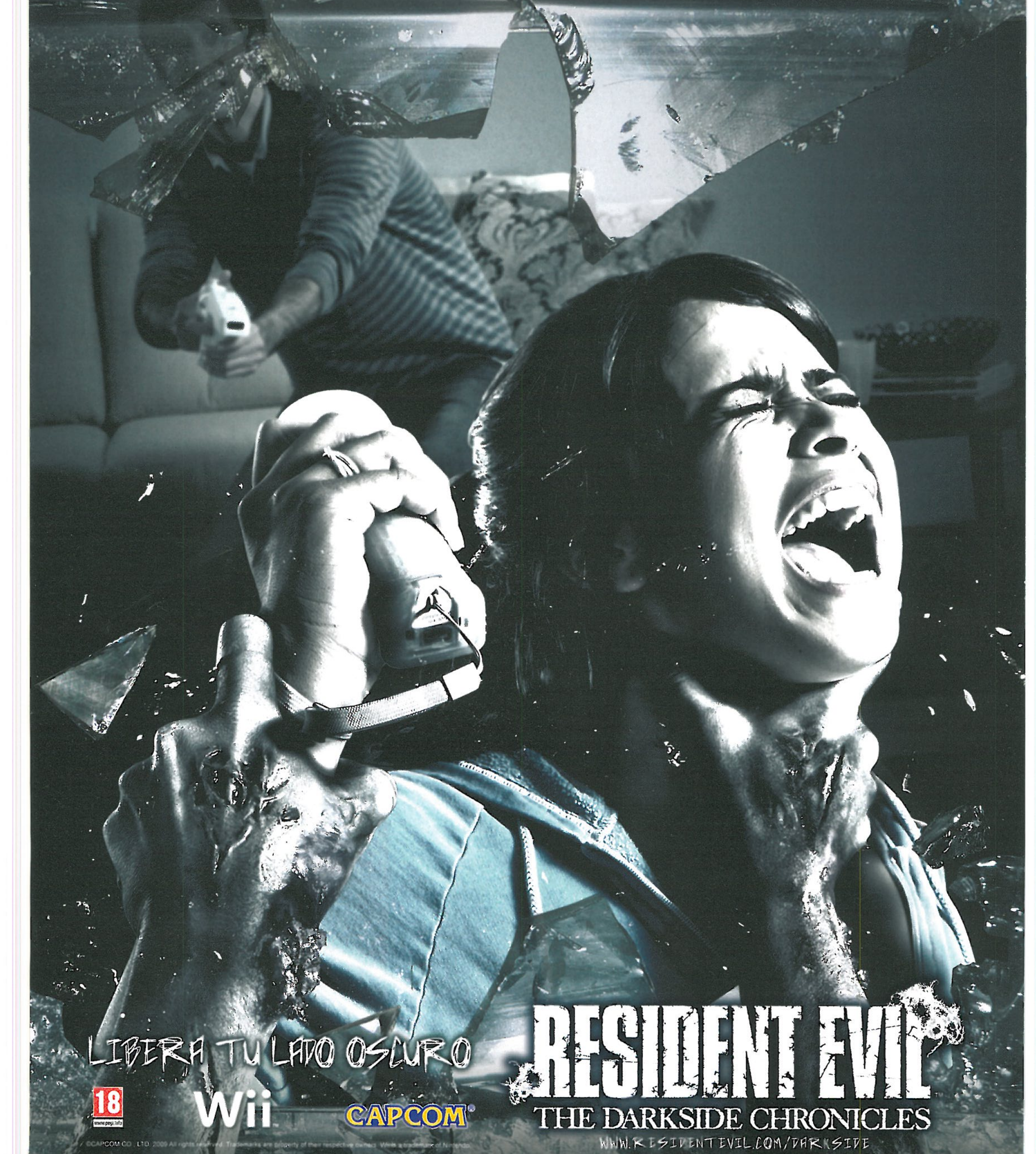
20Mb
A todos
12Mb
A todos
6Mb
A todos
3Mb
Con subida 512, a todos. Si no, tiembla.
1Mb
RuneScape, Virus, La Prisión,

0 5 10 15 20

Tarifas en España

¿Qué conexión te interesa? *Precios incluyen línea

Operador	Bajada	Subida	Precio	Gaming
Jazztel	20Mb	1Mb	50,9€/mes	Fastpath
Ya.com	10Mb	512Ks	38,22€/mes	----
ONO	6Mb	300Ks	46,4€/mes	----
Telefónica	6Mb	320Ks	63,64€/mes	----
Vodafone	6Mb	300Ks	40,48€/mes	----
Orange	6Mb	512Ks	45,2€/mes	----



LIBERA TU LADO OSCURO
RESIDENT EVIL
THE DARKSIDE CHRONICLES
WWW.RESIDENTEVIL.COM/DARKSIDE
18
www.pegi.info
Wii
CAPCOM
©CAPCOM CO., LTD. 2009 All rights reserved. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo.



¿FOUR SWORDS? NO, SPIRIT Tracks multijugador. ¿Cómo? En el próximo número.

The Legend of Zelda: Spirit Tracks

UN TREN DE PUZZLES, CUENTOS Y MAZMORRAS



Por David Caballero

A punto de efectuar su entrada en tu Nintendo DS, el último giro de la leyenda de Zelda inventa nuevas situaciones de juego e historia para sorprenderte una vez más.

"Hemos reunido a nuestro mejor equipo creativo para esta entrega". Miyamoto conocía de sobra las flaquezas del primer, estupendo, *Zelda* para DS. Pero de quedarse estancado en la fórmula, de sólo arreglar lo que no convencía del todo, la línea más accesible de la serie no haría honor a su habitual renovación.

En esta situación, los cambios y elementos introducidos en la nueva entrega se empeñan en salirse de lo esperable en muchos casos, pero reforzando los aspectos más significativos de los *Zelda* en otros. Adiós a los barcos y el mar, bienvenidos los ¡trenes! y las praderas. Fuera los celtas, el medievo y la vida del pirata, dentro el aire europeo y una era con un siglo más de modernidad.

Lo bueno es que hasta esos trenes reciben un tratamiento personal, con vías montadas por arte de dioses y finalidades espirituales; incluso una máquina malísima, humeante, simboliza la mayor amenaza del arranque del juego, mientras el tren de Link irá "creciendo".

Esta novedad estrella no implica una sensación industrial, poluta, sino la »



ESTE HOMBRE ES TÁLIGO y va de malo misterioso, enemigo dudoso.

LOS TRENES SIMBOLIZAN EL CONCEPTO MÁS BÁSICO DE LA FELICIDAD QUE PUEDE LLEGAR A SENTIR UN NIÑO COMO ES LINK

» interpretación más romántica del sueño de tantos críos. Link es un chavalín, y hoy será nombrado maquinista pese a la sorpresa de los mayores. Un concepto tan básico de felicidad sabe salir de la consola con el primer paseo en tren, en el que, con el lápiz táctil, cambiamos de marcha, tomamos elecciones "emocionantes" en las bifurcaciones y, lo mejor, tiramos de la cuerda del "chuuuu, chuuu" para sugerirle a la vaca de turno que aprecie su apacible vida. No, aún no sabíamos disparar.

Compromiso de puntualidad

Si *Phantom Hourglass* aprovechaba la conexión argumental con *Wind Waker* para arrancar con brío, ***Spirit Tracks*** requería de un esfuerzo adicional en pos de una introducción rápida y una »

Sistema de control
TOCA LA AVENTURA

El mejor legado de *Phantom Hourglass* reside en un sistema de control revolucionario por lo accesible y funcional. Hasta antes nadie había llevado a la táctil un planteamiento que en la tele implicaba tanto botón, de forma tan natural. Corta, ataca, dirige, dibuja, escribe, apunta, dispara... tan preciso y sencillo que podía facilitar en demasía lo que antes era



complicado, y de ahí derivó parte de la falta de reto del juego anterior: las situaciones eran las mismas, pero se malmidió el dominio del jugador, que triunfaba hasta en el autobús.
Spirit Tracks incorpora la misma mecánica, y desde su predecesor no se ha vuelto a usar la DS de esa forma. Esperamos que sepa explotarse y evolucionar durante el recorrido. De momento, corregido el único "pero" anterior: ahora la voltereta es un doble golpeo, no el incómodo "rulo" en las esquinas de la pantalla.

Wii MotionPlus será clave en el desarrollo del próximo título de la saga

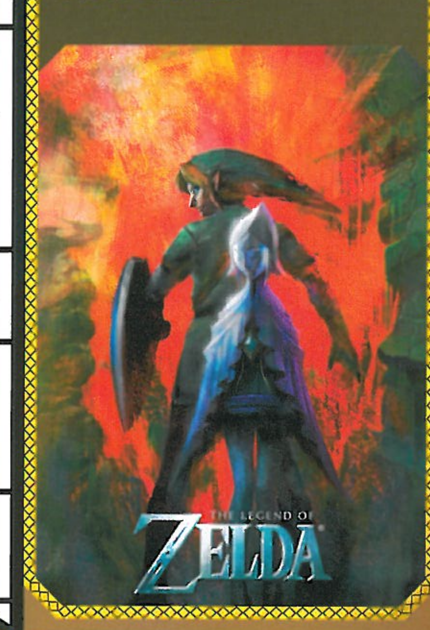
SOÑANDO CON EL PRÓXIMO ZELDA EN WII

La expectación mató al gato (más bien al lobo), por lo que el trabajo del Team Zelda quedará bajo llave para evitar períodos demasiado alargados de especulación y elucubraciones. Ese candado debería romperse en el próximo E3, para que *Zelda* Wii llegue a las tiendas en 2010 con un protagonismo vital para el fan de Nintendo.

El EAD tiene clara su dirección, y ya se ha hecho mucho más de lo que se cuenta. Es oficial que la espada y los objetos ganarán en inmersión con MotionPlus, que de hecho se usará hasta para apuntar sin puntero (como en el Tiro con Arco del *Resort*).

El acabado visual quiere romper en Wii (tras un producto de GameCube), con "gráficos magníficos para la expectativa de los usuarios en un juego de este calibre". El esfuerzo creativo intentará llegar al límite, por lo que es esperable encontrar elementos tan radicales como fueron la inundación de Hyrule, o la inclusión ferroviaria, después de un *Twilight Princess* soberbio, pero tachado de "primo" de *Ocarina of Time*. Pista única es la primera ilustración del juego, con un Link aún más adulto y... ¿y la espada Maestra? ¿Qué o 'quién' será?

LA ESPADA Y LOS OBJETOS GANARÁN EN INMERSIÓN CON WII MOTIONPLUS





EL TREN AL PRINCIPIO. Choca con los otros y vuelta a empezar el paseo.



ESCENA DE ESCONDITE CASI al principio, gesto directo al amante de la serie y tutorial para después...

implicación inmediata del jugador en la aventura. En una portátil es muy necesario, y EAD se las ha arreglado para evitar los prólogos extensos, que por otro lado tan bien miden en sobremesa.

El orden es distinto, la acción llega pronto. Apenas unos minutos después de ponernos en pie (Link empieza sopa, como es habitual), hemos llevado un tren, conocido al cartero, accedido a la ciudadela y jugado al escondite con la princesa. No hay tiempo para la incertidumbre, para crear sensación de tensión, así el mal irrumpe en escena de golpe, como si hubiéramos llegado para presenciarlo, y ya nos plantearemos si estamos a la altura.

Por ello, el ministro canta a malo sin cortarse (más con esos dos sombreros, que ocultan lo que imaginas). O por ello, el encuentro con su majestad es más el comienzo de una complicidad, un flechazo idílico a primera vista, que un premio por lo que el jugador ha

ESOS DOS SOMBREROS DEL MINISTRO, OCULTAN LO QUE TE IMAGINAS

La flauta de la princesa es el instrumento protagonista en *Spirit Tracks*

MÁS MÚSICA Y MENOS LARGUÍSIMOS PASEOS

La Torre de los Dioses es un escenario central en la aventura, y concentra la esencia del guión y partes cruciales en juego. Si te recuerda al Templo del Rey del Mar de *Phantom Hourglass*, que sea por esos valores y no por los paseos que te diste pisos abajo cada vez que pasabas por allí. Fue la mayor pega y ahora habrá comodidades para recorrer la estructura, y premios para los más exploradores.

Lo que retornará como es ley en los títulos de la serie es la magia musical. Las ocarinas o la batuta del viento fueron el recurso que unió el arte de Koji Kondo a las ideas jugables, y el poder musical no se dejó de lado en *Twilight Princess*, con una caña o los aullidos de Link. En este juego, otra vez un instrumento de viento de la princesa será protagonista: su flauta. Prepara tu soplido para hacer sonar la Spirit Pipe.



aprendido. No en vano, es una de las bases del esquema de juego. También chocan al comienzo elecciones como una dificultad más desafiante y una violencia más descarada en las escenas. Todo por el impacto.

Con esta forma original, el nuevo *Zelda* de DS sabe llamar la atención y mantenerla en los primeros compases. Desde aquí sólo queda devorar el resto.

Juntos, un día entre dos

La familia, la vida en la aldea, la amistad son las ideas típicas con las que tratan las relaciones los guionistas. En ***Spirit Tracks*** Link y Zelda se lanzan como una pareja traviesa aventurera, y la excusa argumental para ello, que no destriparemos, es bien novedosa. Aquí importará esa unión como nunca, y se llevará a muchos niveles del juego. De hecho, amén de los nuevos objetos ideados para resolver las prometedoras mazmorras (como el látigo-serpiente o el remolino), se encuentra el fantasma, una estatua que hará pareja con Link, guiada por el jugador como un tándem coordinado. ¿Una estatua por Zelda? Casi.

Impacto, cambios radicales, frescura en la historia y el desarrollo habitual: este *Zelda* quiere cambiar, atraer y destacar, y de momento lo consigue. Te invitamos a subir al tren de la expectación por ***Spirit Tracks***, para llegar al lanzamiento, el X de diciembre, listo para un nuevo viaje de aventuras.

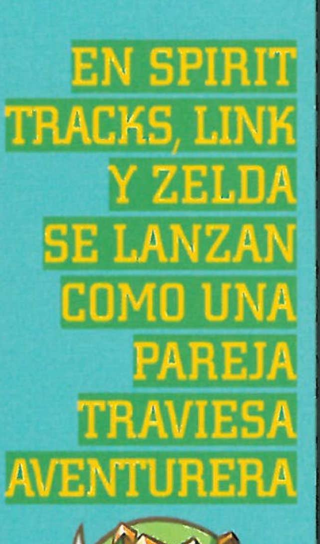
INGENIOSO. ESOS DIENTES SE agarran mejor que el látigo de Indy.



BIGBOY TE DEJA LLEVARLO por primera vez. No le falles.



MAZMORRAS CON EL FANTASMA para presentar nuevos puzles.



EN SPIRIT TRACKS, LINK Y ZELDA SE LANZAN COMO UNA PAREJA TRAVIESA AVENTURERA





¿Quién manda en los desarrollos de Zelda?

AONUMA vs MIYAMOTO

Sin Miyamoto, su padre, no habría *Zelda*, ni su sistema de juego revolucionario, ni las fantasías de un niño aventurero. Pero si Aonuma, su actual tutor, no hubiera intervenido, las psicodelias, los clichés o las historias no habrían llegado tan alto. *Zelda* depende de muchas mentes, pero que estos dos genios discutan desde visiones opuestas es una de las claves de una serie con contenido único.

Miyamoto puede querer un Link lobo, y proponer que no quede vacío con un jinete, y entonces Aonuma da vida a Midna, de los protagonistas más personales de toda la serie. El padre pondrá las relaciones, el peso en los juegos triviales, mientras que el tutor propondrá las típicas recopilaciones de momentos del juego. El primero es capaz de ingeniar un objeto, una mecánica, que el segundo querrá rodear de una historia conexa, o totalmente surrealista, con Ucas, Tingles o máscaras de por medio. Que sigan así.

CON ESA CARA, EL Ministro no oculta su maldad. Que los políticos aprendan de él.



ZELDA, GUAPETONA Y CON buen color. Fíjate cómo sale en otras fotos...



EXPERTO EN ... ZELDA EN 3 MINUTOS

¿Quieres saber lo fundamental para conocer el mundo de Zelda? Pues aquí va una guía rápida.

Bueno, experto va a ser complicado, pero en estos minutos una de dos: o te picamos a pasarte los 14 *Zeldas* cuanto antes, o conseguimos que te intrigue un universo jugable tan rico como para, por ejemplo, subirte al tren de la franquicia con ***Spirit Tracks***.
Lo bueno es que puedes comenzar a jugar esta historia por donde quieras. Las entregas tienen referencias y enlaces cronológicos -unos más convincentes que otros- pero no existe una versión oficial sobre el orden de los acontecimientos, probablemente adrede con este fin de interpretación y accesibilidad.
Te podríamos introducir más allá de estas capsulas de salvamento, hablarte de historias, sistemas de juego, personajes secundarios, objetos, desarrolladores o entregas principales, pero si por algo *The Legend of Zelda* es capaz de cautivar con muchos de sus juegos es por su apertura al aprendizaje, la experimentación y el crecimiento del jugador durante su desarrollo.
Coge cualquiera y déjate caer en la aventura, porque siempre comenzarás tan humilde y terminarás tan orgulloso y satisfecho en tu viaje como cada título se ha plantado ante el público. Entre medias no hay más que combates, escenas, puzles, artilugios y mazmorras alucinantes.

Mitología dentro de *The Legend of Zelda*
GANONDORF Y LAS RAZAS

En base a diferentes fuentes culturales y mitológicas, el universo de *Legend of Zelda* acoge personajes dispares cargados siempre de mucha personalidad.
Ganondorf es el tercer protagonista en discordia, tras la 'parejita' de la felicidad. Al contrario que el dueto, y que otros personajes reincidentes, no se "reedita" en cada título, en cada tiempo. Representa el mal, el poder corrompido, y de ahí su presencia (que no su forma) constante.
Es un Gerudo, el rey de una raza de mujeres ladronas. En un paseo por Hyrule lo más común es toparse con un humano, y con mucha suerte verás un Zora en las zonas acuáticas o un Goron en las rocosas, mientras que los Hylians, como el héroe y la princesa, son los "adelantadillos", con sus orejas de punta y su favor divino. Olvida por hoy Kokiris, Sheikah, Moblis, Dekus o Hadas.

El **escenario**
HYRULÉ

La tierra de la Leyenda se interpreta y plasma en cada título con cierta libertad. Suelen persistir el Castillo y su ciudadela, la campiña o las zonas específicas de las razas, como desiertos, lagos, montañas o bosques.

¿Quién es **Link** y quién es **Zelda?**
HÉROE DE LEYENDA

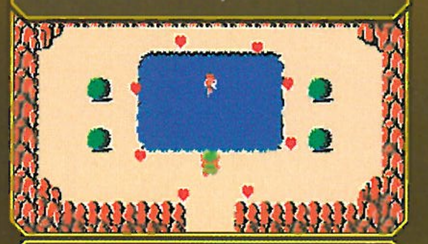
El héroe, niño o joven, comenzará ignorante, despistado, pero su valor y humildad le llevarán a enfrentarse constantemente a la amenaza.
Siempre callado, reservado, perezoso pero servicial, se encarga de decirle al jugador: "Tú eres especial". Zelda es consciente, inteligente, comprometida y poderosa, y por ello corre peligros evidentes. Su personalidad y papel cambia con frecuencia, pero no su conexión esencial con el héroe. Cada uno se reencarna en un nuevo personaje en cada entrega y época.

La **Espada**
MAESTRA



Sólo Link la puede blandir, y sólo con su poder se abren barreras o se destruyen males específicos. En *Zelda Wii* será protagonista.

Supera los **50 millones** de copias
EN FEBRERO, 23 AÑOS



La serie cumplirá 23 años en febrero, y si la previsión para *Zelda Wii* se cumple, a finales de 2010 habrá contado con una quincena de entregas en su línea principal, recorriendo las ocho consolas de Nintendo y colocando entre sus millones de seguidores más de 50 millones de copias. *The Legend of Zelda* es una de las series más longevas, respetadas y aclamadas de la industria.



El **secreto** de la
TRIFUERZA

Se trata de una especie de "Anillo Único" en *Zelda*. Reliquia codiciada por el mal, de origen divino y continente en su forma completa de los tres elementos esenciales: Poder, Sabiduría y Coraje, que derivan a otros fundamentos de la serie.

Tres frases para demostrar nivel
VOCABULARIO BÁSICO

Si entiendes algo en estas frases, tienes tu certificado de experto:
- "El ***Twilight Princess*** que vale es el de Cube: aunque no tenga 16:9 ni Wiimote, Link es zurdo y los carteles salen bien, como debe ser".
- "***Ocarina of Time*** es y será siempre el mejor juego de la Historia. Para mazmorra, su Templo del Agua. No ha habido otra igual".
- "***Wind Waker*** es una joya, y el Zelda que mejor envejece, pero no consiento a Nintendo otra tanda de paseítos en barco".


PlayStation Network
12
www.pegi.info
BANDAI NAMCO Games
BAN DAI
EL ESTILO TENKAICHI HA VUELTO
DRAGON BALL RAGING BLAST
ドラゴンボール レイジングブラスト
• Impresionantes gráficos que incrementan la sensación de velocidad con 60 frames por segundo.
• Modos campeonato y lucha en equipo online.
• Enormes escenarios 3D totalmente destruibles.
• Más de 70 personajes con un nuevo movimiento de super-ataque.
WWW.DBZ-VIDEOGAMES.COM
PS3
PlayStation 3
PLAYSTATION 3
DRAGON BALL RAGING BLAST
12
BANDAI

LOS MAS FRIKIS

Se acercan esas fechas en las que nos devanamos los sesos para encontrar el regalo perfecto. Te lo ponemos fácil.

Si no te importa reconocer que te encantan los videojuegos y declararlo abiertamente, estás en la página correcta. Coge papel y boli y empieza a escribir la carta a los Reyes porque te damos precios y direcciones para que no tengan problemas al buscar alguno de tus caprichos para estas Navidades. O si no eres de los que piden, rompe la hucha y mira para qué regalo te llega porque nos hemos exprimido el coco por ti para que lo tengas muy, pero que muy fácil.

SUDADERA DE SONIC THE Hedgehog y Knucles en Hot Topic por 45 $ (www.hottopic.com)

FUNDA Y STYLUS VERDE para DSi de Nobilis por 9,99 €

HEBILLA DE SETA DE Mario Bros. en Hot Topic por 18 $ (www.hottopic.com)

CARAMELOS DE MENTA DE Resident Evil Umbrella Corporation en Hot Topic por 4,99 $ (www.hoptopic.com)

ESCOPETA COMPATIBLE CON WII Motion Plus para Wii de Ardistel por 14,95 €

FIGURA DE PVC DEL Jefe Maestro en Halo 3 de 30 cm n Fnac por 79.95 €

GEMELOS TETRIS DE CIFFLINKS por 50 $ (www.cufflinks.com)

DE NAVIDAD

(DE ARRIBA A ABAJO y de izquierda a derecha)
EDICIÓN DE COLECCIONISTA DE Assassin's Creed II en Game por 76.95 € (www.game.es)
DISCO DURO PORTÁTIL DE The Legend of Zelda II con capacidad de 250 Gb en la tienda 8bit Memory de Etsy por 109.99 $
JABÓN-MANDO DE XBOX 360 en DigitalSoaps.net por 12.95 $ y hay muchos modelos distintos.
DISCO DE LA BANDA sonora original de Halo 3: ODST en Amazon.co.uk por 8,98 £
JUEGO DE TABLERO DE World of Warcraft: el Juego de Aventuras en Tienda Cyberdark por 38 € (tienda.cyberdark.net)
JUEGO DE MESA DE Doom en Tienda CyberDark por 55 € (tienda.cyberdark.net)
CÓMIC DE CASTLEVANIA: EL Legado de los Belmont en Norma Editorial por 9,95 € www.normaeditorial.com
LIBRO SPECTRUM: EL ARTE para Videojuegos de Alfonso Azpiri en Planeta de Agostini por 14,95 €
CÓMIC BATMAN: ARKHAM ASYLUM. Edición Absolute en PlanetaComic por 22,5 € http://www.planetacomic.net/comics_detalle.aspx?id=15986
LIGUERO ROJO CON ENCAJE de NES en Etsy (kizette) por 22,5 $



CARCASA TRANSPARENTE PARA MODIFICAR LA Xbox 360 (pierdes la garantía, pero molas un montón) en Xoxide por 69,90 $ (http://www.xoxide.com/xbox-diamond-case-controller-combo.html)





CAMISETA ROCKSTAR DE I Love Vice City en Rockstar Warehouse por 20 $ (www.rockstargames.com/warehouse)

BOLSA DE MARIO BROS. en Hot Topic por 15.98 $ (www.hottopic.com)





PISTOLA DESATASCADOR DE LOS RABBIDS para Wii en Game por 14,95 € (no incluye los mandos, claro)

FUNDA DE TRANSFORMERS PARA DS en versión BumbleBee de Nobilis por 19,95 €





EDICIÇON DE COLECCIONISTA DE Fallout 3

CHALECO CON VIBRACIÓN PARA juegos de guerra en Xoxide por 139,99 $ (http://www.xoxide.com/3rdspace-gamingvest-black.html)



BEBIDA DE MARIO BROS. en Xoxide por 2,99 $ (http://www.xoxide.com/nintendo-mariobros-powerup-energy-drink.html)



PELUCHE MURLOC DE 25 centímetros y con capacidad de hablar: "Rwlrwlrwlrwl!" en MediaMarkt por 29.90 €

CORBATA DE LA TRIFUERZA en Zazzle por 39,60 $ (www.zazzle.ca/chimaera42)



CAMISETA DE WARNING DE Left4Dead en Hot Topic por 19 $ (www.hottopic.com)







LLAVERO REFLECTANTE SPACE INVADERS (TAITO) en tiendas VIPS por 3.95 € o en lateteaucube.com por 5 €

GEMELOS PLAYSTATION DE CUFFLINKS por 150 $ y 8 $ si quieres que graben tus iniciales (www.cufflinks.com)

COLGANTE PAINE DE FINAL Fantasy X-2 en PlanetaComic por 27 €



MUÑECOS DE LOS RABBIDS a través de la web de Ubisoft por 4 € (http://losrabbidsinvadenelmundo.es/)

Y LLEGÓ EL FINAL DE ESTE GRAN AÑO...

¡NOS VEMOS EN 2010!

Se acaba el año y, aunque volveremos con energías renovadas, con nuevas competiciones y nuevos juegos, llega la hora de despedir lo que ha sido este primer año de tardes compartidas entre mandos, teclados y pantallas. ¡Preparaos, porque el 2010 será aún mejor!



Hemos compartido con vosotros, durante estos 12 meses, muchas tardes de carreras, tiros, goles y artes marciales, aventuras y solos de guitarra... Horas de entretenimiento jugando a los mejores juegos que han visto la luz este año. Y todo, gracias a los patrocinadores. En primer lugar, gracias a **BURGER KING,** motor principal de los campeonatos y que, además, nos ha dado de merendar cada una de las tardes que hemos disfrutado cada mes. **Patrocinador principal de la Copa Burger King, con el Pro Evolution Soccer 2009 de Konami,** a los que debemos agradecerles también la colaboración, ayuda y premios que han regalado en cada competición.
Microsoft, quien nos ha brindado la oportunidad de poder jugar, cada nuevo campeonato, también en **Xbox 360.** Muchas gracias por habernos permitido que disfrutáramos cada tarde de esta espectacular plataforma que es **Xbox 360.**
Asus, que ha puesto a vuestra disposición los equipos más avanzados **(portátiles G70 y G71),** para que cada tarde pudieseis comprobar cual es la elección indiscutible en calidad y potencia a la hora de jugar. Y no solo eso, todos los PCs en los que hemos jugado este año son **Asus** también. Gracias también a **Ardistel** y a **Rip Curl,** por patrocinar y vestir al equipo oficial **Marca Player,** aportando premios para cada competición.
No podríamos olvidarnos de las compañías que hacen posible que podamos disfrutar de nuestra pasión, ya que sin sus juegos no hubiese habido diversión: **Konami, Activision, THQ, Digital Bros, Koch Media, Sega, Microsoft, Electronic Arts...**
Por supuesto, agradecer a **CINEGAMES** y a todos los que forman parte del equipo humano que han trabajado duro cada día para que todos hayamos sigo testigos de la evolución del hábito de jugar, disfrutando cada segundo delante de una pantalla gigante de cine. Muchas gracias a Alberto, Pepo, Enrique, Rubén...
Y, por último, gracias a todos los que estáis al otro lado de estas páginas, por hacernos pasar tan excelentes ratos. Os esperamos a todos en enero.

GANADORES DIA GH5

CAMPEÓN:
· **Fernando Fernández**
SUBCAMPEÓN:
· **Alfredo Barral**
Tercer clasificado: José Carlos Murillo. Cuarto clasificado: Pablo Ayllón Quinto clasificado: J. Fco. Hurtado

PREMIOS Y REGALOS

GRACIAS A LOS PATROCINADORES POR LOS CIENTOS DE PREMIOS Y REGALOS QUE HEMOS DISFRUTADO CADA MES.

CIENTOS DE REGALOS

EN EL **CC. ISLA AZUL**, MADRID.

Y EL PRÓXIMO, ENERO 2010

¿CÓMO PARTICIPAR?

ENVÍA UN MAIL A:

MARCAPLAYER@UNIDADEDITORIAL.ES

Recuerda que puedes pasarte durante toda la tarde, estaremos hasta las 22:00 de la noche esperándoos.

MÁS INFORMACIÓN EN NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK Y EN EL BLOG WWW.MARCA.COM/BLOGS/MARCAPLAYERDIRECTO/



GRACIAS A...















Cine Games

ESTAMOS EN facebook

ASÍ QUE NO TE OLVIDES DE AÑADIRNOS COMO AMIGO Y APUNTARTE A NUESTROS GRUPOS. TENDRÁS ACCESO PRIVILEGIADO A LOS CAMPEONATOS, SORTEOS, INFORMACIÓN Y ¡MUCHO MÁS!



COPA BURGER KING PES 2009

GANADORES ABSOLUTOS 2009

CAMPEÓN: **Adrián Viana**
SUBCAMPEÓN: **Diego Torres**
3er CLASIFICADO: **Antonio Sánchez**

25900 MARCA PLAYER DIRECTO



A partir de ahora el número de teléfono 25900 es el teléfono para concursar en todas las promociones de Marca Player. (Coste del SMS: 1,39 euros impuestos incluidos). Los nombres de los ganadores no se publicarán en Marca Player; se contactará con los ganadores de manera privada a través de su número de teléfono; el envío de los regalos se realizará por correo ordinario (excepto mercancía de gran valor como videoconsolas, etc.) El envío de los premios sólo se realizará una vez. Si los envíos son devueltos no volverán a enviarse.

CONSOLAS

MP PSP

2 PSPS 3000 PARA QUE JUEGUES CON MARCA PLAYER

› Envía un **SMS** al **25900** con el texto **MP PSP**.

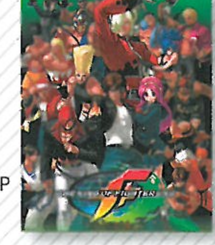


PS3 Y XBOX 360

MP KOF

REGALAMOS 10 KING OF FIGHTERS XII

› ¿Quieres uno de los 10 King of Fighters XII? Manda un SMS con MP KOF al **25900**.

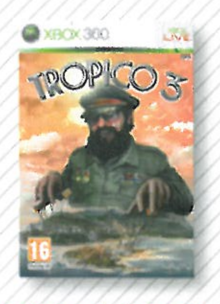


XBOX 360 Y PC

MP TROPICO

REGALAMOS 10 COPIAS DE TROPICO 3

› Llévate una de las 10 copias de TROPICO para Xbox 360 y PC. Envía MP TROPICO al **25900**.



MP ASSASSIN

PS3

REGALAMOS 5 ASSASSIN'S CREED 2

› ¿Quieres uno de los 5 Assassin's Creed 2 para PS3? Manda un SMS con MP ASSASSIN al **25900**.

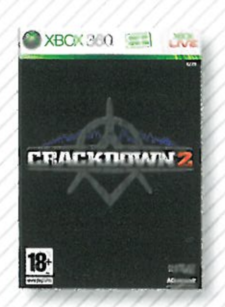


MP CRACK2

XBOX 360

5 COPIAS DEL ESPERADO CRACKDOWN 2

› Llévate uno de los 5 Crackdown 2 exclusivos para Xbox 360. Envía MP CRACK2 al **25900**.



MP PES10

XBOX 360

REGALAMOS 5 COPIAS DE PES 2010

› Llévate una de las 5 copias de PES 2010 para Xbox 360. Envía MP PES10 al **25900**.



MP MARIO

NDS

5 MARIO Y LUIGI VIAJE AL CENTRO DE BOWSER

› Llévate uno de los 5 Mario y Luigi Viaje al Centro de Bowser. MP MARIO al **25900**.



MP BPACK

NDS

2 BEST PACK THRUSTMASTER PARA DSi

› Llévate un Best Pack de Thrustmaster para Nintendo DSi. Manda MP BPACK al **25900**.



MP TRIO

PC, PS2, PS3

VOLANTE GENIUS WIRELESS TRIO RACER

› Llévate este volante genial para PC, PS2 o PS3. Manda MP TRIO al **25900**.

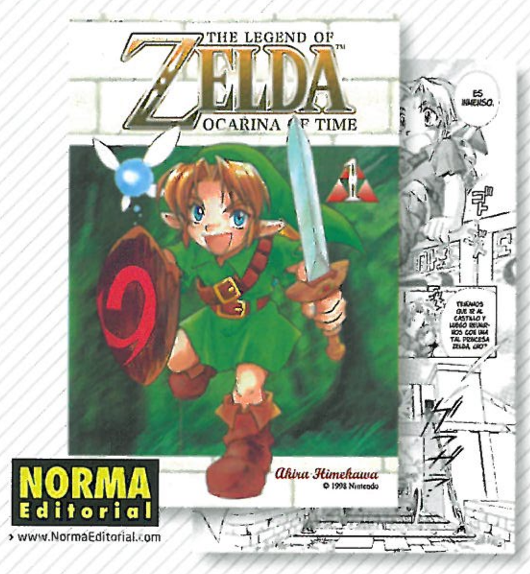


MP ZELDA

NINTENDO

25 CÓMICS DE ZELDA

› Las aventruas de Link se pasan de las videoconsolas de Nintendo al papel de los cómics manga. Norma Editorial va a editar en España los cuatro volúmenes de The Legend of Zelda. Nosotros sorteamos 25 copias del primero de ellos 'Ocarina of Time'. Si quieres uno envía un **SMS** al **25900** con el texto **MP ZELDA**.



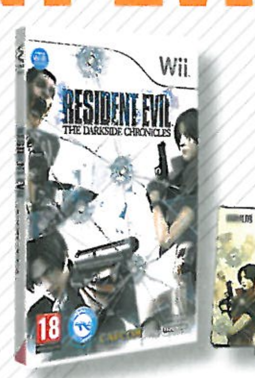
MP RESIDENT

WII

4 PACKS DE RESIDENT EVIL

› Para celebrar el éxito de Resident Evil The Darkside Chronicles, hemos organizado un super concurso con la colaboración de Capcom y Koch Media. Si te gusta el juego, puedes ganar uno de los 4 packs exclusivos que regalamos: 2 packs (JUEGO + KIT SUPERVIVENCIA) y 2 packs (JUEGO + ZAPPER + MOSQUETÓN LINTERNA)

¿Quieres uno? Envía un **SMS** al **25900** con el texto **MP RESIDENT**.





MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

Mondo Píxel: Las respuestas a todo excepto a por qué a nadie le extraña que DJ Hero no se haya convertido en un bombazo avasallador en ventas.

Uncharted 2, técnicamente es apabullante, y en todo lo demás, psé. ¿A qué viene tanta histeria?

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES



JOHN TONES
El responsable de todo esto

UN PAR DE CONCEPTOS ERRÓNEOS

David Cage, fundador de Quantic Dreams y uno de los responsables del esperado Heavy Rain (autoproclamado "juego adulto" de la temporada) afirma que, a pesar de que el título que están preparando será para un público maduro, no tendrá sexo y violencia gratuitos. Afirma que el suyo es un juego sobre personajes y emociones, no sobre pulsiones básicas por las buenas. Mal, David, mal.

El cineasta y buen conocedor del universo de los videojuegos Nacho Vigalondo ponía Resident Evil 5 como ejemplo de juego que es Triple A en el ámbito del ocio interactivo, pero que si fuera una película, sería Triple Z, dada la calidad y aspiraciones de su guión, su desarrollo y su ambientación. Madurar no consiste simplemente en que los personajes dejen de ser topos viajeros para pasar a ser marines: madurar significa que necesitamos juegos que nos indignen, que nos avergüencen y que sean discutibles, ofensivos y hagan pensar.

Eso es lo que no ha entendido Cage, que identifica "madurez" con "moderación", cuando el problema es que los juegos... son un medio muy moderado. Fenómenos como la pornografía son impensables en los videojuegos, e independientemente de su interés real, deberíamos preguntarnos por qué. Necesitamos juegos que nos conmuevan, pero en el sentido (dice la RAE) de "Perturbar, inquietar, alterar, mover fuertemente o con eficacia". A ver cuántas casillas tacha Heavy Rain de esa lista.

POCO JIJIJÍ, POCO JAJAJÁ.

¿DÓNDE HA IDO EL **HUMOR** EN LOS VIDEOJUEGOS?

Venga, poneos cómodos que el abuelo Tones os va a contar una historia. ¿Os podéis creer que hubo un tiempo en el que había juegos con una calidad humorística tan alta como las grandes comedias?

Estoy hablando, por supuesto, de los tiempos de las aventuras gráficas de LucasArts. Juegos como *Maniac Mansion* o *Sam & Max* tenían líneas de diálogo hilarantes. No quiero decir "graciosas". Quiero decir "desternillantes". Eran juegos en los que todos sus aspectos (gráficos, banda sonora, guión, incluso la mecánica) estaban orientados a hacer reír. El resultado eran personajes como el villanazo de *Day of the Tentacle* o secuencias que aparecen invariablemente en los tops de los mejores momentos de la historia de los videojuegos, como el duelo de insultos de *Monkey Island*.

¿Dónde ha ido todo eso? ¿Por qué ahora todo es tan oscuro, grave y falsamente trascendente? Hablábamos de lo mal que le sentaba al nuevo juego de Batman la influencia de la también desternillante (por las razones equivocadas) película Dark Night, dando lugar a un juego que se toma excesivamente en serio a sí mismo. Por favor, que el protagonista es un multimillonario disfrazado de murciélago gigante... Pues así con todo. Buscad un superventas de los últimos años que haya destacado por su sentido del humor y... no lo encontraréis. Hay puntos refrescantes, islotes en el océano de marines calvos con el vocabulario de un niño de primaria, pero son excepciones. Y cuando aparece un *Brütal Legend*, extraordinariamente gracioso y bien escrito, es porque su creador... trabajaba en LucasArts. Es decir, no hay relevo. La salvación ante tanto sopor y tanto idiota con cara de

NI PUÑETERA GRACIA

LA CULPA DE TODO LA TIENE NIRVANA

O El Silencio de los Corderos. O el Drácula de Coppola. No sé muy bien. El caso es que hubo un momento en el que los géneros denostados (el punk, el cine de terror, ¡el canibalismo!) empezaron a ganarse el respeto de la crítica. Todo fue susceptible de ganar Oscars y salir en MTV. Y de ahí a "Los videojuegos son arte", un paso. ¡Devolvedme mi marginalidad!



¿Una DS más... grande que el anterior modelo? Parafraseando al maestro Kun: "Nintendo, no te entiendo".



'SPLOSION MAN Y EARTHWORM Jim, dos personajes unidos por el disparate, la caricatura y la chorrada.

METAL SLUG, DIRECTAMENTE DESDE una era en los que la acción trepidante no estaba reñida con el humor.

pocos amigos parece estar, como para tantas otras cosas, en la producción indie. Mi último descubrimiento es *'Splosion Man*, un heredero inconfeso de otro clásico del chascarrillo bien traído de los 16 bits: *Earthworm Jim*. *'Splosion Man*, con su mecánica basada en hacer explotar al protagonista (para su aparente jolgorio), su grafismo colorista y su espléndido uso del diseño, es una auténtica bocanada de aire fresco. Un alivio en estos tiempos en los que los controles de los juegos deberían incluir un botón para sacarle la escoba del culo a los protagonistas.

ARSGAMES 2009

ACTIVIDADES OBLIGADAS EN NOVIEMBRE

Al próximo que diga que en Madrid no se hacen actividades relacionadas con videojuegos va a haber que darle un guantazo firme en la boca, porque no nos podemos quejar. Los chicos de ArsGames no solo organizan el primer viernes de cada mes en El Matadero unas charlas ilustrativas y rumbosas, sino que ahora se descuelgan con ArsGames 2009, un holocausto de actividades de todo tipo que tendrán lugar entre el 19 y el 22 de noviembre en La Casa Encendida de Madrid. Conciertos (uno de ellos, de sus seguros servidores Wicked Wanda), performances jugables, conferencias, mesas redondas, ciclos de documentales y machiminas, charlas.

ALGO SE MUEVE

EPIC LIBERA EL UNREAL ENGINE 3

Parece una noticia más, pero no es moco de pavo. El hecho de que Epic haya liberado el motor para su uso no comercial y de aprendizaje parece un movimiento estratégico, pero a la comunidad independiente le va a venir de perlas. Sobre todo si, como aseguran en Epic, aplican precios asequibles a la licencia para juegos comerciales pequeños. El aprendizaje es parte de la industria también, y si Unreal Engine 3, el motor gráfico más potente del mercado, se pone en manos de la gente con creatividad e ideas... esto huele a cambio.

¿A qué juego ahora?

A todo esto estoy jugando durante estos días. Un diario videolúdico en formato telegráfico.



BORDERLANDS 360

TIERRAS DEVASTADAS

A pesar de no ser ningún fanático de los toques roleros, lo frenético de la acción y el toque post-apocalíptico lo convierten en una de las jugadas seguras de la temporada.

MOTORSTORM - ARCTIC EDGE DS

A TODA MECHA

Increíble decisión la de Sony de coger los mimbres de los dos primeros Motorstorm y hacer una entrega completamente nueva para PSP y PS2. Aplausos.



ZOMBIE APOCALYPSE

MASACRE ZOMBI DE LAS BUENAS

Sin casi argumento, sin apenas justificación, un arcade de acción controlable con dos sticks y que acepta cooperativo para cuatro jugadores. El vicio del mes. En Playstation Store.

DARK SEED PC

Reviso este disparate demencial con diseños de H. R. Giger, sustos de la vieja escuela y rodeos imposibles para abrir una puñetera puerta cerrada.

SMALL WORLDS PC

El mejor juego indie de los últimos tiempos es esta aventura diminuta de exploración sin prisas y asombro constante. El píxel nunca llegó más allá. Descárgalo en **http://jayisgames.com/cgdc6/?gameID=9**

MONDO VIEJUNO

¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!!

Lo clásico siempre es actual. Descubre por qué con nuestra sección mensual más conservadora.

POR JOHN TONES



GUÁRDATE TU PUÑETERA CONDESCENDENCIA

Cada vez que leo la reseña de un juego independiente que usa gráficos estilo retro se tiende a decir aquello de "los gráficos no son, obviamente, gran cosa, pero...". Con una condescendencia del tipo "bueno, esto lo tenemos superado, pero como homenaje vamos bien". Pero claro, no lo vamos a comparar con la elevadísima calidad artística de un Modern Warfare 2, ¿verdad? Mentira. Desde un punto de vista meramente artístico y de diseño, es infinitamente más interesante el monigote de tres píxeles de Small World o el corredor infatigable de Canabalt que un juego que, simplemente, se limita a replicar la realidad. Ya no es una cuestión de que nos guste más o menos el retro, es cuestión de que los analistas tienen que empezar a juzgar a los clásicos alejados del tecnológico.

Continue [y/n]

A tope con lo rancio. Lo mejor de lo más clásico.

TOKI HD
El mono que escupe bolas de fuego es uno de los clásicos impepinables de nuestras recreativas de los noventa. Vuelve para Live Arcade y PS Store con un remake curioso y prometedor..

REMAKE DEL MES
Nunca, nunca es tarde para volver a jugar a *Another World*. Os recomendamos para ello el remake oficial en alta definición: www.anotherworld.fr.

CHICAS Y PISTOLONES

AZPIRI: LAS MEJORES PORTADAS

Planeta edita "Spectrum", recopilando las mejores portadas del genial Alfonso Azpiri.

Como bien señala el prólogo de Gonzo Suárez que abre el recopilatorio de portadas "Spectrum", Azpiri no solo fue uno de los creadores que definió con sus portadas toda una estética, sino que también fue uno de los más prolíficos. Decenas de juegos quedaron marcados por sus retorcidas y dinámicas poses de astronauta con pistola mirando al vacío que se abre a sus pies, más moza ligera de ropa colgada del cuello del héroe.

"Spectrum" recopila portadas que han marcado una época importante en la historia de nuestro software, y si bien es cierto que a veces ensalzamos virtudes para juegos que no eran tan buenos, las portadas permanecen como extraordinarias inspiradoras de mundos salvajes, indómitos, feístas a veces, y a menudo de un erotismo adolescente y desvergonzado. Del explosivo disparate anatómico de Phantis a la literal interpretación de Pac-Man en Mad Mix Game, pasando por atrevidas rendiciones del minimalismo gráfico de la época, como Dustin o Sgrizam, Spectrum es un libro imprescindible para entender cómo se imaginaban en los ochenta los mundos virtuales.

LORNA, RAM, BLACK BEARD... ¿de cuántos recuerdas una pantalla del juego y no únicamente la portada?

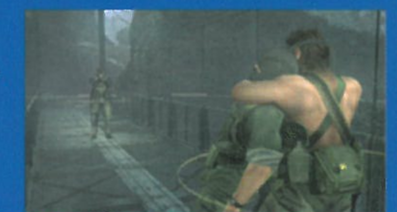
CUANDO LA PRESENTACIÓN DE los juegos fue mejorando a finales de los ochenta, Azpiri se permitió mayores despliegues gráficos.



> Avances

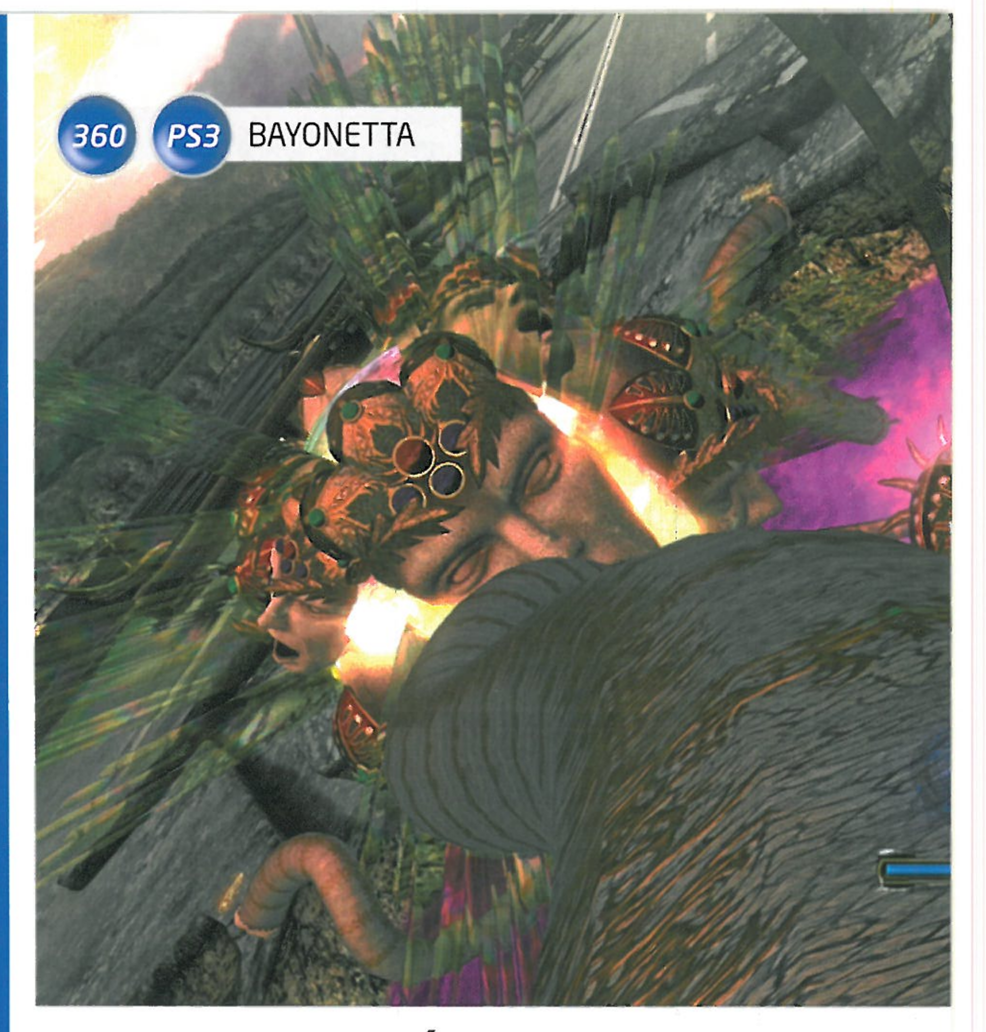
Los primeros vistazos de los juegos que vienen







360 PS3 BAYONETTA



BRUJA, SÍ. NOVATA... LO DUDAMOS

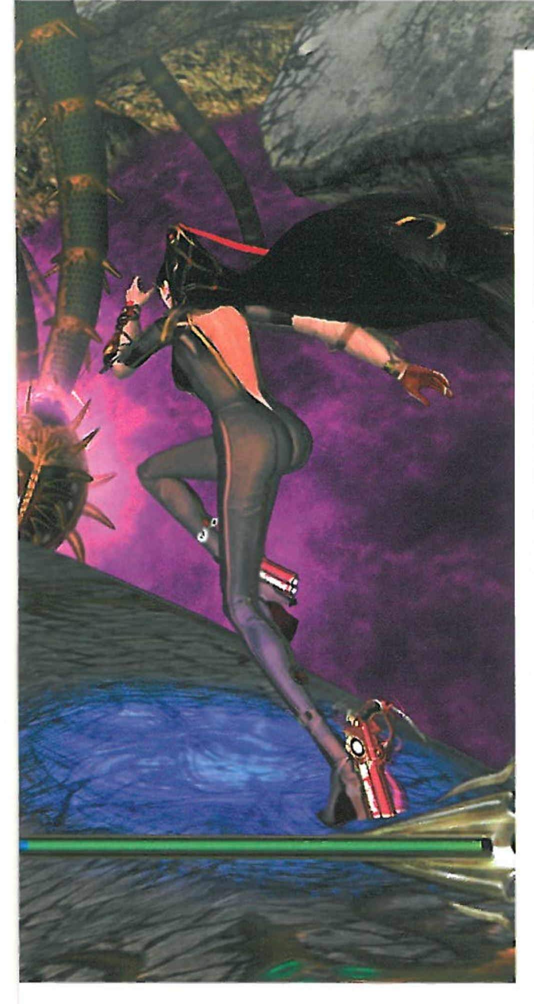
Mad World nos hizo ver que la asociación entre Sega y Platinum Games podría llegar a convertirse en algo grande. Bayonetta es la confirmación definitiva.

Desde que conocimos la existencia de *Bayonetta*, desde las primeras imágenes del juego en movimiento, lo hemos encasillado en el mismo género que *Devil May Cry* e incluso lo hemos tildado de imitación del título de Capcom, debido a su estética "gotico-terrorífica" y su supuestamente similar puesta en escena... Nada más lejos de la realidad; sabíamos que no podíamos menospreciar a los genios de Platinum Games, pero con ***Bayonetta*** se han superado.

Nuestra primera partida al título de Sega difuminó por completo el miedo a encontrarnos con algo ya conocido y, al mismo tiempo, despertó en nosotros una sensación de absoluta confusión: estábamos manejando a una bruja "elegante", que luchaba con puños, patadas y pistolas ancladas a cada uno de sus miembros contra horribles ángeles, con aspecto de bestias mitológicas, mientras de fondo sonaba una animada versión de 'Fly Me to the Moon' de Sinatra cantada por una chica. Pero vayamos por partes, por mucho que nos cueste...

Entre el paraíso y el infierno

Bayonetta es un original juego de acción en tercera persona, con un alto componente Beat'em-up, que se desarrolla entre dos mundos: la luz y la oscuridad. Platinum Games ha sabido mezclar a la perfección elementos como exploración y plataformas, aunque la lucha es sin duda el elemento que mejor diferencia a éste de otros títulos similares. Cada enfrentamiento requiere un gran conocimien-









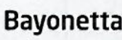




Original sistema de lucha

COMBOS, PISTOLAS Y... ¿ATAQUES CAPILARES?

El sistema de control de *Bayonetta* permite al jugador realizar un sinfín de combos (que podremos aprender durante las cargas del juego), cada uno de ellos adecuado para un tipo de enemigo o para una situación determinada (dependiendo de si nos encontramos frente a un único oponente, frente a un grupo, frente a un jefazo, etc). Además, cualquier combo puede ser "estirado" dejando el puño o la patada presionado, algo que lanzará una ráfaga de proyectiles de cualquiera de las pistolas de Bayonetta en mitad del combo.
El colmo de los ataques delirantes se producirá contra jefes finales o si llenamos la barra que hay bajo la energía: el pelo de Bayonetta se convertirá en una bestia que acabará con los enemigos.



Bayonetta

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Platinum Games**
Editora: **Sega**

Jugadores: **1**
Online: **Rankings**
Idioma:
Voces 
Textos

Pegi



www.pegi.info

to de los movimientos de Bayonetta, que en su gran mayoría están diseñados para atacar a un solo enemigo en lugar de a grupos, incluyendo elementos para esquivar los ataques enemigos a modo de counter, que permitirán ralentizar a los enemigos durante unos segundos y acelerar el movimiento de nuestra bruja para crear nuevos y devastadores combos. Y si con lo que incluye el título, en términos de posibilidades y armamento, no tienes suficiente, siempre puedes recurrir a "Las Puertas del Infierno", un local en el que podrás comprar de todo, desde un trago de whisky a nuevos combos y movimientos para Bayonetta, pasando por armas de todo tipo.

Como hemos mencionado, el título de Sega no sólo ha superado nuestras espectativas, que erróneamente se situaban en poco más que una "imitación" de ¿, sino que ha convertido el título protagonizado por la carismática bruja en uno de nuestros preferidos de la temporada: divertido argumento, impresionante motor gráfico y, lo más importante, un sistema de lucha variado, y con muchísimas posibilidades. El mes que viene confirmaremos si el título de Sega se convierte en un firme candidato a "juego de las navidades". ■



BAYONETTA TENDRÁ QUE IR descubriendo su pasado durante el desarrollo del juego



RELLENA LA BARRA QUE hay debajo de la energía para realizar ataques como este

Nunca fueron ángeles...

INFERNO Y PARAÍSO

El desarrollo de *Bayonetta* se desarrolla entre dos dimensiones principales diferentes (aunque también existe una tercera), por las que nos moveremos constantemente (aunque no voluntariamente).
Dependiendo de la dimensión en la que nos encontremos, podremos atacar a determinados enemigos, ser atacados o, directamente, interactuar con objetos u otros personajes. Por complicado que parezca, el desarrollo del juego y su argumento nos lo pondrán fácil tras los primeros compases del juego que, todo sea dicho, son de lo más delirante y desconcertante que hemos visto en un videojuego.



360 PS3 DARKSIDERS



EL FIN DEL MUNDO, A PUÑETAZOS

DEMONIOS ALADOS... El primo de Hellboy hace acto de aparición para tocar un poco la moral.

Vigil Games se estrena con su primera obra, un beat´em up que nos hará vivir el día después del Apocalipsis desde los ojos de uno de los jinetes.

Ya os hemos hablado anteriormente de este prometedor juego de acción de Vigil Games. De hecho, tiempo hemos tenido durante los cuatro años que ha estado en desarrollo. Por tanto, se lo han tomado con calma los chicos de este estudio tejano para dar los retoques finales a su obra. No extraña así que la mente detrás del diseño sea Joe Madureira, uno de los mejores (y más lentos) dibujantes venidos del mundo del cómic.

Con esto el mente y el tiempo como testigo, parece que por fin *Darksiders*, está a punto de ver la luz. Se trata de la historia de Guerra, uno de los cuatro jinetes del Apocalipsis, que es engañado para que empiece el juicio final sin que nadie se lo pidiera. Su castigo por ello es la muerte, aunque puede evitarla si es capaz de volver a la tierra sin sus poderes y descubrir quien es el culpable de tal engaño.

Para cuando comencemos la aventura estaremos ante una vieja gloria, despojada de sus habilidades. Deberemos valernos de unos pocos combos para superar los primeros compases del juego, recolectando almas que nos servirán para mejorar al protagonista de la aventura. Así iremos consiguiendo nuevas armas (guadaña, pistola de balas, pistola de teletransporte, etc...) con los que derrotar a los enemigos que se nos crucen en el camino.

Hasta aquí nada demasiado revolucionario: avanzar por un yermo repartiendo pasteles de puñetazo no es precisamente una novedad. Por suerte, se ha intentando dotar de cierta variedad a las más de 20 horas de juego que contiene el DVD. De


NO, NO ES EL COMEPIEDRAS de 'La Historia Interminable', sino un enemigo que hay que temer.



Darksiders

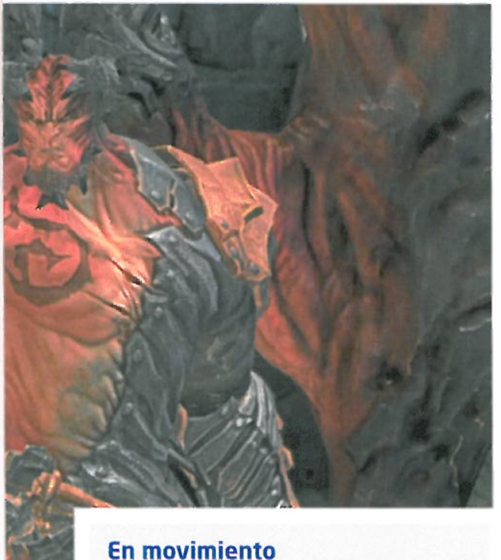
Género: **Beat 'em up**
Desarrolladora: **Vigil Games**
Editora: **THQ**

Precio: **69,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info



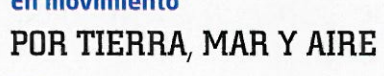
ACCIÓN, AVENTURA, ROL, PUZZLES... PARECE QUE **DARKSIDERS** LO TIENE TODO PARA TRIUNFAR

esta manera se han incluido partes abiertas en las que podremos buscar misiones secundarias, explorar para descubrir secretos, entablar conversaciones con algunos demonios que están de nuestro lado... Esto se une a las secciones en la que los combates se entremezclan con los puzzles más sesudos, consiguiendo una extraña mezcla que en la practica se torna realmente entretenida e interesante.

La pieza final del rompecabezas de *Darksiders* (y casi su piedra angular) es su trabajadísimo diseño de personajes y escenarios, que consiguen otorgar a esta producción un aspecto verdaderamente peculiar y único. Y esto sin dejarnos de lado el detalle de las texturas, dibujadas a mano, la estabilidad del motor gráfico o el excelente doblaje a nuestro idioma que recibiremos.

Se trata de una nueva saga de acción de la que no podemos más que esperar lo mejor desde la primera entrega. Y además, si llega el juicio final, ya estaremos preparados para lo que está por acontecer. La mejor manera de empezar 2010. ■

En movimiento



POR TIERRA, MAR Y AIRE

Durante la aventura, Guerra podrá avanzar a través de los tres medios principales. En el agua podrá nadar y bucear sin preocuparse de aguantar la respiración, cosas de ser inmortal. En tierra podrá valerse de sus propios pies o recurrir a su caballo, Furia, con lo que además de ir más rápido conseguirá multiplicar el daño a los enemigos. Finalmente, surcará los cielos cuando robe un grifo, un animal mitológico mitad león y mitad ave.






CADENAS, ESPADAS, PISTOLAS, ARMAS blancas... El arsenal de Guerra está de lo más surtido.


LOS COMBOS DE ATAQUE requieren que utilicemos toda la variedad de golpes de Guerra, incluidos ataques verticales.

PSP METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

BIG BOSS VUELVE A LA CARGA EN TU PORTÁTIL

Hideo Kojima no deja de sorprendernos y ahora nos ofrece la posibilidad de probar un aperitivo de su nuevo *Metal Gear Solid*, esta vez exclusivo para la consola portátil de Sony.

Desde el pasado E3 de Los Ángeles, millones de aficionados de todo el mundo esperan ansiosos las dos anunciadas nuevas entregas de la saga *Metal Gear* pero, mientras la versión 'next-gen' (PS3, Xbox 360 y PC) sigue desarrollándose en absoluto secreto, la anunciada entrega para PSP, ***Metal Gear Solid Peace Walker*** ya se ha dejado ver ante todos los aficionados. Y no sólo en su puesta de largo en el pasado Tokyo Game Show, sino también en formato demostración para que sea probada en primera persona por todo fan al que le apetezca. Justo después de la feria nipona, Kojima anunció el lanzamiento de una demo que puede ser descargada e instalada en la PSP por cualquier jugador del planeta. ¿Qué no sabes cómo? Te lo contamos en el cuadro de la página siguiente.



PUEDES DESCARGAR LA DEMO Y JUGARLO YA

Militares sin fronteras

La demo en cuestión, que actualmente se encuentra en inglés pero que en muy breve podrá descargarse en versión occidental, ya nos deja ver muchas de las bondades que tendrá el título, cuyo guión está siendo escrito directamente por el propio Kojima. ***Peace Walker*** supone una secuela de *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* y *Portable Ops*, ya que se si-



UNA DE LAS MISIONES de la demo nos enfrenta a un enorme tanque y, claro, lo pasamos muy mal.

PSP

Metal Gear Solid: Peace Walker

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Kojima Productions**
Editora: **Konami**
Lanzamiento: **2010**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**

Cooperativo

SOLO NO PUEDO, CON AMIGOS SÍ

El modo multijugador permite, incluso en la demo publicada ya, disfrutar de las misiones del juego en modo cooperativo (de 2 a 4 jugadores). En este modo cada jugador puede elegir entre cuatro equipaciones diferentes para Snake (cada una con un atuendo y un juego de armas y gadgets para todos los gustos): Battle Dress (una armadura futurista y pesada), Sneaking Suit (un traje algo más ligero para el sigilo), Jungle Fatigues (un equipamiento más equilibrado) o Naked Snake (con ese look John Rambo tan característico).

túa 10 años después del primero y cuatro después del segundo. Nos situamos en 1974, con la Guerra Fría dando sus últimos coletazos, y con Big Boss en su edad de plenitud. Él será el protagonista de esta aventura, al frente de su peculiar ONG bélica, su grupo de soldados libres del mando de cualquier nación: Militaires Sans Frontières.

Big Boss acude a la llamada desesperada de Paz Ortega Andrade, una joven costarricense que clama por la invasión militar de su país. Big Boss intervendrá en un puñado de misiones para repeler esta invasión, acompañado en muchas ocasiones por un puñado de sus hombres.

El juego cuenta con un aspecto gráfico que quita el hipo, probablemente de lo mejor que hayamos visto moverse en la alargada pantalla de PSP. El juego se desarrolla en Colombia y Costa Rica y normalmente nos plantea misiones que nos llevan a alcanzar un punto concreto, eliminando a nuestro paso a diferentes objetivos. Siempre contamos con un mapa para ver dónde andamos, además de las ayudas externas a través del códec. Por supuesto, el sigilo, pero también la fuerza bruta y la utilización de todo tipo de armas vuelven a cobrar protagonismo. Destaca un indicador en pantalla que nos avisa del porcentaje de cobertura bajo la que nos escondemos. No le quites ojo.

En cuanto al control, las misiones de la demo nos han dejado un gran sabor de boca, con importantes novedades como los diferentes controles ('shooter type' y 'action type') o las conversaciones con el códec en tiempo real. El juego pinta muy bien y, además incluye un modo cooperativo para 2 a 4 jugadores que va a ser la joya de la corona. Ya suspiramos por su lanzamiento. ■

Demo

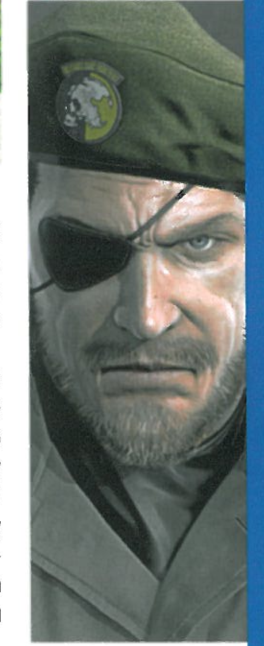
JUEGA YA CON LA DEMO DE MG: PEACE WALKER

Es algo muy poco común, pero el estudio de desarrollo, y el propio Kojima, han querido lanzar una demo a nivel internacional, para que los fans vayan probando la experiencia de este nuevo título para PSP.

Descarga la demo del siguiente enlace y copia, vía USB, la carpeta descargada en PSP/JUEGO/. ¡Disfruta!

http://uk.psp.ign.com/articles/102/1027904p1.html





EL MODO MULTIJUGADOR TE PERMITE PASAR EL JUEGO EN COOPERATIVO



TRAS PEACE WALKER ESTÁ el equipo que creó *Metal Gear Solid 4*.



EN LAS PARTIDAS EN modo cooperativo puedes elegir el equipo de Big Boss y su atuendo.

360 PS3 JUST CAUSE 2

REGRESA EL AZOTE DE LAS REPÚBLICAS BANANERAS

Rico Rodríguez regresa para acabar con un nuevo régimen dictatorial, esta vez en la isla imaginaria de Panau, compuesta por 1.000 km² de costa, pueblos, ciudades y cordilleras nevadas.

El primer *Just Cause* fue uno de esos títulos que se quedó a medio camino entre generaciones; no aprovechaba el potencial de las jóvenes PS3 y Xbox 360 pero tampoco podía considerarse un título de la generación de 128 bits, ya que superaba con creces lo que ofrecían las anteriores máquinas. Con todo y con eso, el título protagonizado por Rico Rodríguez destacó por su original sistema de juego y su gigantesco mapeado. Como era de esperar, Avalanche Studios ha retomado la fórmula del primer *Just Cause*, le ha dado unas vueltas y, gracias a la experiencia adquirida con las nuevas máquinas, se encuentra ultimando los detalles del que puede llegar a convertirse en uno de los títulos más originales y explosivos del próximo año.

1000 km² de destrucción

Panau, una gran isla ficticia en el sudeste asiático, servirá de incomparable marco para las "pesquisas" de Rico Rodríguez, que de nuevo tendrá que vérselas con un autoritario gobierno, entre otras muchas cosas.

El desarrollo de esta nueva entrega recuerda al de *inFamous*, aunque a una escala muy superior: los mil kilómetros cuadrados de la isla estarán plagados de pequeñas poblaciones que podremos ir



TUS OBJETIVOS ESTRÁN CLAROS, la forma de completarlos será totalmente libre



LA CURVA DE APRENDIZAJE es poco pronunciada, pero llegar a ser un maestro, te llevará su tiempo





Just Cause 2

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Avalanche Studios**
Editora: **Koch Media**

Precio: **49,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

completando (o destruyendo, según se mire) de manera individual. Además, al ser una localización imaginaria, los desarrolladores de Avalanche se las han arreglado para incluir en la isla zonas tropicales (con espesas junglas incluidas), zonas costeras, montañas nevadas, poblados pequeños y pobres y hasta sofisticadas ciudades repletas de rascacielos.

Al igual que en la anterior entrega, podremos utilizar cualquier vehículo y medio a nuestro alcance para movernos por la isla, desde pequeños "moto-carros" hasta jets individuales que podremos "encargar" al mercado negro. La característica más importante de la jugabilidad de *Just Cause 2*, aparte de la posibilidad de destruirlo todo a nuestro paso, será, una vez más, el binomio "garfio-paracaídas". Lo más importante a tener en cuenta es que lo más realista del título de Avalanche es su motor físico. En el otro extremo está la gracia de *Just Cause 2*: podrás utilizar tu garfio para agarrarte a cualquier objeto, vehículo o construcción, lanzarte al vacío y desplegar (y cerrar) tu paracaídas a voluntad... y combinar ambas posibilidades como te venga en gana. Por ejemplo, podrás usar el garfio para agarrarte a un coche, echar a su conductor para apropiarte de él, saltar por una rampa y, en el aire, salir del vehículo, planear unos segundos con el paracaídas y usar de nuevo el garfio para agarrarte de un helicóptero y repetir la operación. La libertad de acción y su explosivo desarrollo serán las claves de Just Cause 2, que llegará en 2010.. ■

Vehículos y posibilidades

"¡HAZTE CON TODO!"

Si no tienes bastante con la combinación "garfio-paracaídas", los incautos ciudadanos de Panau pondrán a tu disposición un sinfín de vehículos para moverte por aire y tierra: motos, coches de todo tipo, "moto-carros", lanchas... Y por si eso fuera poco, siempre podrás recurrir al Mercado Negro para pedirles un traslado rápido a cualquier punto ya visitado de la isla o, directamente, un vehículo de su catálogo (que irá aumentando a medida que avanzas en el juego), que contiene vehículos como helicópteros, carros blindados y hasta un jet de una única plaza que tendrás que aprender a despegar y aterrizar para no acabar calcinado.



FICCIÓN Y LIBERTAD DE ACCIÓN SE UNEN PARA GARANTIZAR UNA JUGABILIDAD EXPLOSIVA



EL JUEGO DE AVALANCHE tiene las explosiones más realistas que hemos visto



PODRÁS MANEJAR CUALQUIER VEHÍCULO que aparezca en el juego

360 PS3 ALIENS VS PREDATOR

EN ESTE PLANETA NO HAY SITIO PARA LOS TRES

Tras una buena temporada en la sombra, Rebellion retoma el testigo de su creación para continuar la saga.

Cuando todo parecía indicar que ya nunca volveríamos a ver una nueva entrega de *Aliens Vs Predator*, Rebellion, creadores de la primera entrega para Jaguar (1994) y de su secuela para PC (lanzada hace ya diez años), acude al rescate de los cientos de miles de fans de la saga que ya habían perdido la esperanza de ver una nueva versión en la actual generación.

El improbable enfrentamiento entre Marines, Aliens y Depredadores alcanza un nuevo nivel de espectacularidad y jugabilidad gracias a las posibilidades actuales, a la que llegará una entrega en la que se unen tres diferentes formas de jugar, tres aventuras que giran en torno al mismo argumento y, por supuesto, un modo multijugador a la altura de las circunstancias.

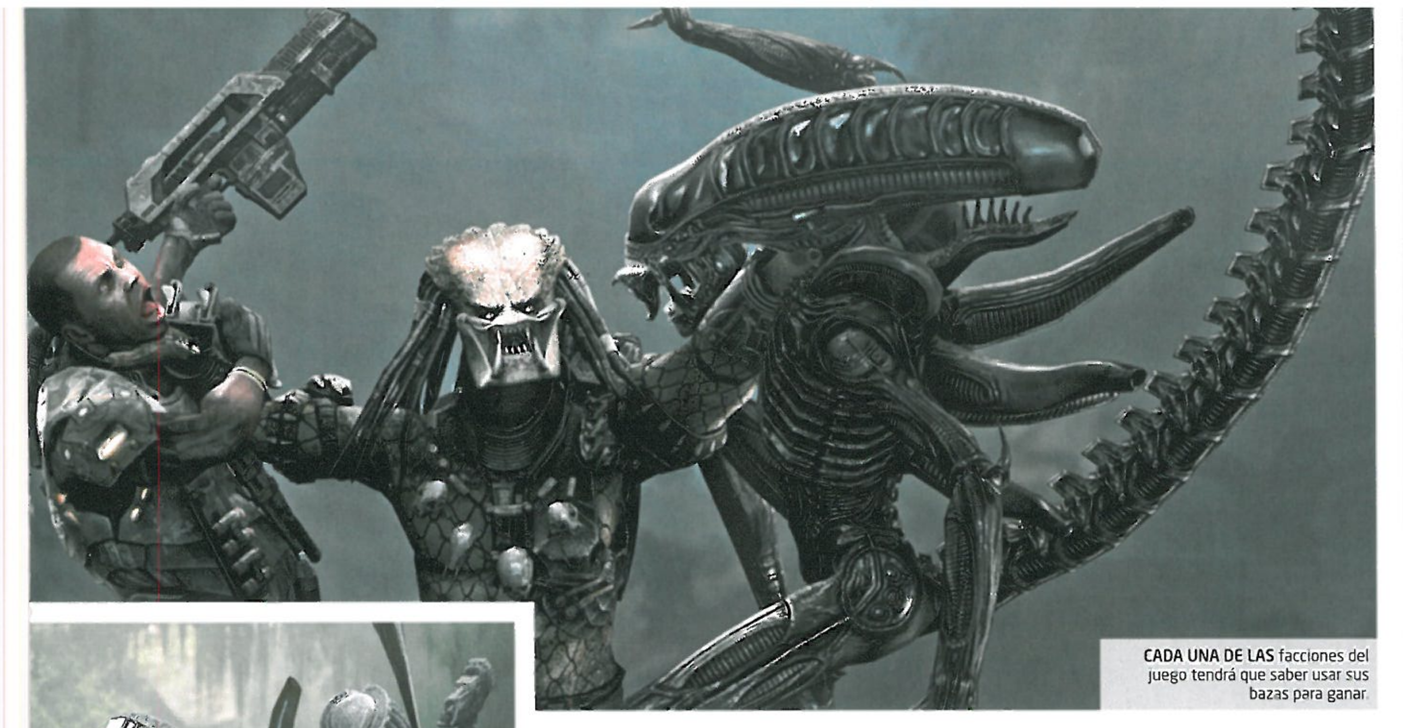
Batalla por un planeta

Las base argumental del título de Rebellion enfrentará a los tres bandos por la supremacía del planeta selvático BG-386 que, inicialmente, intentarán colonizar los marines. La sorpresa llegará por partida doble. Debido a las grandes diferencias entre las tres especies protagonistas del juego, no sólo el control de cada personaje será totalmente diferente, sino también el desarrollo del modo historia dependiendo de



EL MARINE CONTARÁ CON la inestimable ayuda de su rifle y del socorrido sónar.

CADA FACCIÓN TENDRÁ SUS VENTAJAS E INCONVENIENTES



CADA UNA DE LAS facciones del juego tendrá que saber usar sus bazas para ganar.



Aliens vs Predator

Género: **Shoot'em-up**
Desarrolladora: **Rebellion**
Editora: **Sega**

Precio: **No disponible**
Jugadores: **1-18**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces 
Textos 

Pegi



www.pegi.info

LAS TRES RAZAS SE enfrentarán por la supremacía del planeta selvático BG-386.

EL TÍTULO DE REBELLION OFRECERÁ TRES FORMAS DE VIVIR LA HISTORIA Y UN COMPLETÍSIMO MODO MULTIJUGADOR

nuestra elección. Por ejemplo, si elegimos ser un marine, el desarrollo del juego estará más cerca del género Survival Horror, ya que tendremos que hacer uso de armas "convencionales" y el clásico sónar para hacer frente a los depredadores y a los aliens. El modo multijugador no será una excepción y cada uno de los bandos contará con ciertas ventajas e inconvenientes. El Depredador será capaz de utilizar todo tipo de armamento y equipamiento avanzado como las minas de proximidad, saltos sobrehumanos y un utilísimo sistema de invisibilidad. Y el alien no tendrá ningún ataque a distancia, pero su gran velocidad, sus potentes ataques cuerpo a cuerpo (de los que los demás personajes podrán defenderse... si los ven llegar) y la posibilidad de trepar y avanzar por casi cualquier superficie lo convierten en un durísimo rival.

Nuestro contacto con ***Aliens vs Predator*** se reduce a algunos de los modos multijugador del juego, donde disfrutamos de modos como Predator Hunt (donde uno de los jugadores es un Depredador y los demás son marines) o Infestation, pero sirvió para comprobar las grandes diferencias entre personajes y presagiar tres formas muy diferentes de vivir el modo historia del juego. ■

El primer AVP de nueva generación

REBELLION REINVENTA SU PROPIA SAGA

Aunque en un principio Sega contaba con Gearbox para iniciar la saga en la actual generación con *Aliens Vs Predator: Colonial Marines*, finalmente ha sido Rebellion la que se ha llevado el gato al agua. Aunque se lanzaron dos títulos basados en *Aliens Vs Predator* durante 1993, Rebellion llevó la franquicia a un nuevo nivel con la entrega para Atari Jaguar (1994), que ellos mismos continuaron en 1999 con una nueva entrega para PC. Diez años después, ***Aliens Vs Predator*** volverá a destacar en el género de los shoot'em-up.







EL MARINE PARECE EL personaje más débil, pero todo depende de ti.



EL ARMAMENTO DE ALTA tecnología del Depredador es su principal baza.

Wii TATSUNOKO VS CAPCOM

LA GRAN LUCHA DE CAPCOM LLEGA A WII

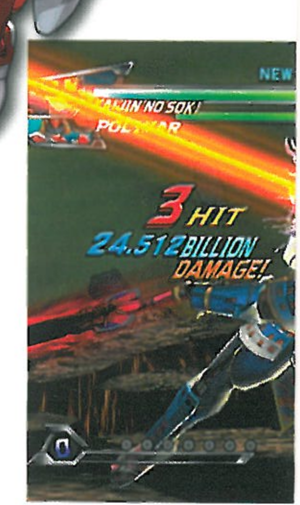
Contra todo pronóstico, Wii es la consola que finalmente recibirá la versión doméstica de la última recreativa de lucha "2,5D" de Capcom.

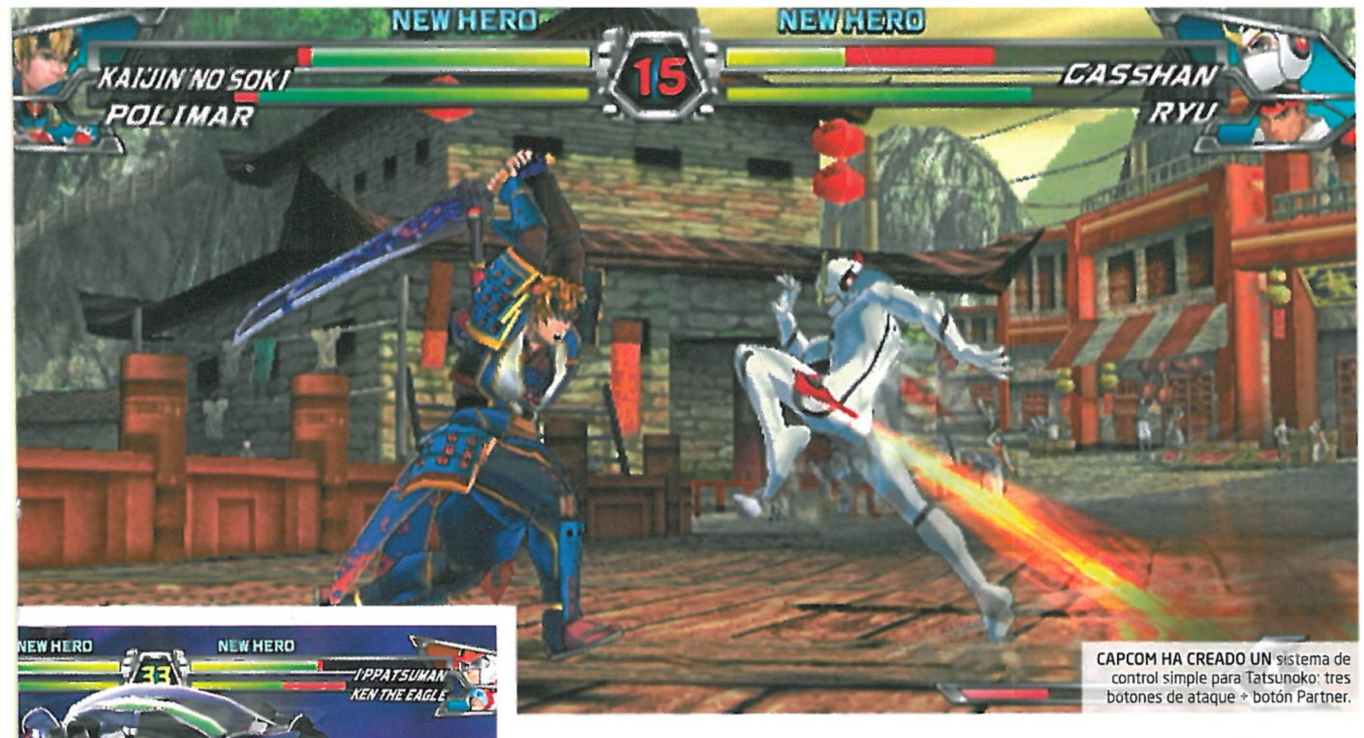
Si el "grupo fuerte" de la actual generación tiene a *Street Fighter IV*, Wii también tendrá su representante en el género de la lucha, aunque será tan peculiar y 'sui géneris' como la propia consola de Nintendo. Al más puro estilo *Marvel Vs Capcom*, **Tatsunoko vs Capcom** enfrentará en un mismo título a personajes clásicos de la compañía desarrolladora nipona con los más famosos héroes y anti-héroes de la productora de animación japonesa Tatsunoko. Lo más normal es que no sepas ni lo que es Tatsunoko y que, directamente, creas no conocer ningúna de sus series o películas. Nada más lejos de la realidad, ya que entre ellos se encuentran las míticas series "Comando G" ("Gatchaman" en su versión original), "Chicho Terremoto", "Los Gatos Samurái", "Meteoro" y "Neon Genesis Evangelion". Ya sabes lo que significa Tatsunoko; si no sabes lo que significa Capcom, suelta ahora mismo esta revista y corre a comprarte el Cuore y el In-Touch.

EL SISTEMA DE CONTROL ES MUY SIMPLE E INTUITIVO

Dos dimensiones y media

Si bien al principio la llegada de las 3D puso en entredicho el futuro de la lucha bidimensional, Capcom ha dejado claro con *Street Fighter IV* que, lejos de acabar con el género, ha potenciado sus posibilidades. ***Tatsunoko Vs Capcom*** pone en pantalla escenarios y personajes tridimensionales y, aunque su jugabilidad es muy similar a la de las últimas entregas "Vs" de Capcom (dos contra dos, combos aéreos, etc.), incluye alguna que otra novedad. La más importante de todas ellas





CAPCOM HA CREADO UN sistema de control simple para Tatsunoko: tres botones de ataque + botón Partner.



Tatsunoko Vs Capcom

Género: **Beat'em-up**
Desarrolladora: **Capcom/8ing**
Editora: **Koch Media**

Precio: **39,99 €**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma:
Voces 
Textos

Pegi



www.pegi.info

FRANK WEST SERÁ UNO de los luchadores exclusivos para la versión occidental del juego.

TATSUNOKO VS CAPCOM CONTINÚA LA EXITOSA SAGA QUE ALCANZÓ SU PUNTO CULMINANTE CON EL GRAN MARVEL VS CAPCOM 2

es la inclusión de un sistema de control compuesto por tres únicos botones de ataque y un botón para "llamar" a nuestro compañero. Aunque en un principio puede resultar más complicado realizar algunos combos con tres únicos botones, la verdad es que tras varios combates resulta incluso más sencillo; dependiendo del momento del combo (o combo aéreo) o del ataque deseado, tendremos que unir una posición del pad con un determinado botón para realizar diferentes ataques. Y hablamos de pad porque, aunque el juego incluye una opción "fácil" para manejarlo con el wiimote, la mejor forma de jugar es con el mando clásico de Wii. La versión original japonesa incluía mini-juegos para el wiimote y la europea llegará además con nuevos personajes que se unen al plantel inicial de veintitrés luchadores seleccionables.



SU JUGABILIDAD ES MUY similar a la de anteriores entregas de la saga "Vs", aunque incluye varias novedades.



EN EL BANDO DE Capcom encontrarás personajes como MegaMan, Morrigan, Ryu, Chun-Li, Roll...



AUNQUE EL POTENCIAL 3D de Wii no es muy grande, es más que suficiente para el título de Capcom.

¿Creías que no la conocías?

TATSUNOKO MARCÓ NUESTRA INFANCIA

Aunque a la gran mayoría ni siquiera os suene, la productora Tatsunoko ha marcado la infancia de muchísima gente (nos atreveríamos a afirmar que al 100% de los aficionados a los videojuegos).
Si eres un poco "tarrilla", seguro que recuerdas a Gatchaman... ¿no? Aquí se llamó "Comando-G"; ahora sí, ¿verdad? "Meteoro" es otra de sus series míticas, aunque entre las más actuales encontraremos "Chicho Terremoto", "Belfy y Lilibit", "Los Gatos Samurái"... Eso sí, no esperes encontrar a tus personajes preferidos en el juego, ya que el bando Tatsunoko está compuesto por personajes famosos... en Japón. Entre ellos están Casshern, Ippatsuman, Tekkaman, Hakushon Daimaou, Doronjo, Karas, Hurricane Polymar...





TODO LISTO PARA VISITAR PANDORA

Llega el videojuego oficial de la película más esperada del año. Avatar pretende estar a la altura de la obra de James Cameron ¿Lo conseguirá?

Tras más de diez años, James Cameron afronta su estreno más ambicioso. Se trata de Avatar, un film de ciencia-ficción que llega en Diciembre a las pantallas y que se ha convertido, por méritos propios, en el estreno más esperado de 2009. La película más cara de la historia del cine no podía llegar sin su videojuego oficial, en el que Ubisoft ha puesto mucho empeño para que esté a la altura de las circunstancias. Lejos de ser "otro" videojuego de una película, el mismo James Cameron ha trabajado codo con codo junto a los desarrolladores del juego para que, tanto a nivel visual como de guión, disponga de la calidad que merece una licencia de tal calibre. *Avatar: El Videojuego* es un shooter en tercera persona, enmarcado en el mundo de la película pero con una historia propia y paralela (situada dos años atrás en el tiempo) a la que veremos en los cines de todo el mundo.

VIVIREMOS UN GUIÓN CREADO ESPECIALMENTE PARA EL JUEGO

El mundo de James Cameron

La historia de Avatar se inicia cuando los humanos, tras acabar con las reservas energéticas de la Tierra, buscan otro planeta habitable en el que conseguir nuevos recursos. Ahí entra en juego Pandora, un planeta habitado por una raza alienígena llamada Na'vi, crucial en el desarrollo de la aventura. Para sobrevivir en dicho planeta, los humanos necesitan a los Avatar, o lo que es lo mismo, cuerpos de Na'vi creados genéticamente y controlados desde el subconsciente. En el título de Ubisoft encarnaremos un nuevo recluta, especialista en señales, que llega a las instalaciones de los humanos con el



LOS VEHÍCULOS TOMAN UNA gran importancia en el planeta a la hora de desplazarnos por el planeta.





Avatar

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Ubi Soft**
Editora: **Ubi Soft**

Precio: **69.95 €** (Xbox 360 y PS3) **y 59.95 €** (PC-DVD)
Jugadores: **7**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi




www.pegi.info

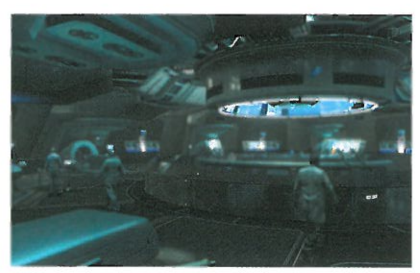
EL ENTORNO GRÁFICO ESTÁ muy trabajado y cuentan con los mismo valores de producción de la peli.

JAMES CAMERON HA COLABORADO PARA QUE EL JUEGO ESTÉ A LA ALTURA

objetivo de encontrar un lugar sagrado de Pandora. Al más puro estilo *Lost Planet*, protagonizaremos un juego de acción en tercera persona en el que dispondremos de un montón de armas para acabar con las criaturas que pueblan el Planeta. Con un entorno abierto, los vehículos tomarán un papel muy importante para desplazarse por sus parajes y será uno de los puntos más importantes del juego. Otra característica es el gran mapeado disponible y el factor de toma de decisiones que tendremos que abordar a las pocas horas de comenzar nuestra andadura. Pronto tendremos la difícil elección de si unirnos a los humanos (RDA) o ayudar a los Na'vi a conservar su estilo de vida. Otro detalle destacable es la posibilidad de personalizar nuestro personaje tanto físicamente (al iniciar la partida) como todas sus habilidades a medida que avanzamos en el desarrollo de la aventura principal. El juego dispone de una calidad gráfica notable (que se acentúa sobretodo en sus increíbles paisajes) a la que tenemos que sumar las posibilidades de exploración y la toma de decisiones como elementos más diferenciadores respecto al resto de juegos de acción del catálogo. Básicamente es un juego de disparos en tercera persona, pero al igual que la película, ***Avatar: El Videojuego*** pretende llegar mucho más allá...



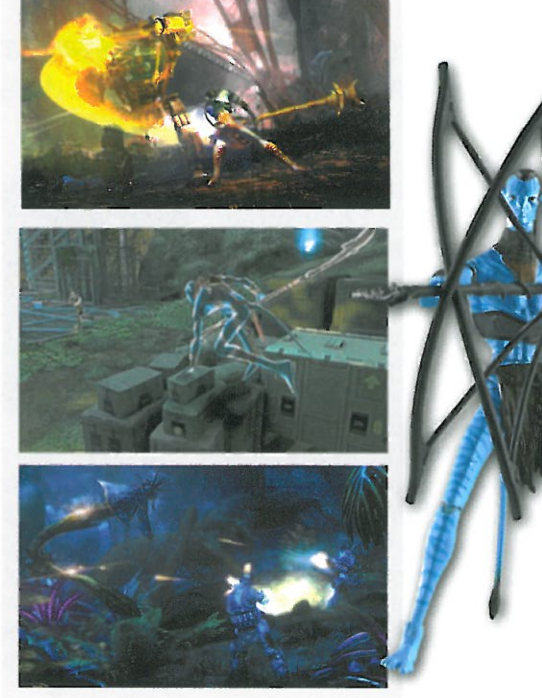
EN PANDORA NOS VEREMOS las caras con multitud de criaturas de fantasía. Recibirán plomo.



El dato

EL PRIMER JUEGO TOTALMENTE EN 3D

Al igual que la película (rodada con un nuevo sistema en 3D), el juego de Avatar también incorpora una opción para jugarse en 3D que ofrece unos resultados increíbles. Tras haberlo probado, es difícil explicar con palabras el grado de inmersión que se ha conseguido con la nueva tecnología empleada por James Cameron. El único inconveniente es que para poder jugarlo así necesitamos una televisión y unas gafas que, lamentablemente, están al alcance de muy pocos todavía. Pero el resultado no puede ser más prometedor de lo que nos espera en el futuro.



360 PS3 Wii

PS3 SCENE IT

Scene It

Género: **Familiar**
Desarrolladora: **AM&D**
Editora: **Warner**

Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi 18
www.pegi.info

EL MÁS RÁPIDO CON el mando será el que se lleve el gato al agua.

LOS CONTROLES DEL PAD son muy sencillos y rápidos.

UN, DOS, TRES RESPONDA OTRA VEZ

El concurso de preguntas y respuestas basado en el mundo del cine recibe una tercera entrega, que llegará también a Wii y PS3 por primera vez desde que vio la luz para la consola de Microsoft.

Scene it, uno de los juegos de mesa con DVD más conocidos, llegó hace un par de años a todas las Xbox 360 del mundo. En la adaptación ganó unos pulsadores de colores y miles de preguntas del mundo del cine.

Esta nueva entrega pretende hacer lo mismo. Es decir, ofrecer miles de preguntas y respuestas en una docena de hilarantes modos de juego. Habrá que adivinar la película sólo con ver una imagen, ver escenas y responder películas sobre ellas, interpretar geroglíficos, acertar un título sólo con los créditos... El tema central vuelve a ser el mundo del cine, con cuestiones actualizadas con películas patrias e internacionales lanzadas incluso durante este mismo año que ahora acaba, el 2009.



Por tanto, nada nuevo en el horizonte, salvo las decenas de horas de competición delante de la pantalla, con o sin pulsadores, puesto que permitirá jugar con los mandos de control al uso. Se trata de la excusa perfecta para que la familia comparta un rato de ocio interactivo sin salir del salón, aunque haya perdido las opciones de juego online por el camino.

Wii y PS3

SCENE IT CAMBIA DE ESCENARIO

Hasta hace bien poco, se trataba de un juego exclusivo para Xbox 360. Pero eso se acabó con esta tercera entrega, que llegará también a las plataformas de nueva generación de Sony y Nintendo. Las tres versiones son idénticas, cambiando únicamente los iconos del mando que hay que pulsar. Según la Warner, nueva distrubuidora del juego: "Debido a su éxito en Xbox, combinado con el explosivo crecimiento de los casual games, se ha creado una tremenda oportunidad para que Screenlife lleve su marca única de juegos de trivial de entretenimiento a millones de nuevos consumidores".





LUCHA PORTÁTIL AL NIVEL DE LA VERSIÓN ORIGINAL

Teniendo en cuenta lo que Namco hizo con Tekken 5 y Soul Calibur en PSP, no debería sorprendernos la calidad de Tekken 6... pero nos sorprende.

Sólo PlayStation 2 puede compararse a la portátil de Sony en lo que respecta a evolución continuada de sus posibilidades. Me explico: la consola va a cumplir cinco años en el mercado (japonés, claro) y no deja de sorprendernos con su potencial. La última sorpresa es, previsiblemente, *Tekken 6*. Los programadores de Namco se las han arreglado para incluir todo lo que hace grande a la última entrega del juego de lucha en la portátil de Sony.

La mayor diferencia con respecto a la versión original del título está, lógicamente, en su apartado gráfico, que ha visto reducida su resolución y detalle. A decir verdad, el tamaño de la pantalla de PSP y el increíble frame rate que el juego mantiene en todo momento (60 fps) hacen que el título parezca idéntico al *Tekken 6* de la recreativa. Y hablamos de la versión recreativa porque, según Katsuhiro Harada, productor de la saga Tekken, han exprimido al máximo las posibilidades de PSP con esta nueva entrega, pero no han sido capaces de incluir los modos online y Scenario de las versiones para PS3 y Xbox 360. Eso sí, todo lo demás se encuentra intacto: 42 personajes, trajes exclusivos para las versiones domésticas, subida y descarga de datos Ghost, personalización total del aspecto de los luchadores, introducción (ilustrciones) y epílogo (videos) personalizado para todos y cada uno de los personajes del juego... Y además, al igual que ocurrió con *Dark Resurrection*, *Tekken 6* incluirá modos exclusivos para la portátil de Sony como Fiebre del Oro, en el que cada ataque y combo encajado por el oponente será recompensado con una de-



terminada cantidad de dinero que, posteriormente, podremos canjear por ropa y complementos.

Si hace unos años nos hubieran dicho que podríamos jugar con *Tekken 6* en PSP, no lo habríamos creído... y sobre todo si nos hubieran dicho que tendría un aspecto tan espectacular como el que tiene. El mes que viene os contaremos hasta dónde da de sí el juego de Namco... ¡y os retaremos a todos con nuestros datos Ghost! ■





Tekken 6

Género: **Beat'em-up**
Desarrolladora: **Namco**
Editora: **Namco Bandai**

Precio: **39,95€**
Jugadores: **2**
Online: **Datos Ghost**
Idioma:
Voces
Textos

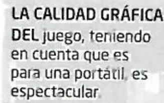
Pegi



www.pegi.info



LA VERSIÓN PORTÁTIL DEL juego también incluirá trajes especiales como éste de Lars Alexandersson.





LA CALIDAD GRÁFICA DEL juego, teniendo en cuenta que es para una portátil, es espectacular.



PODRÁS ALMACENAR TUS DATOS Ghost y compartirlos a través de internet con otros usuarios de *Tekken 6*.

Sacrificio obligado

PSP VS PS3

Namco ha conseguido exprimir al máximo el hardware de PSP para dotar al juego de un aspecto similar al de la recreativa, pero ha sido imposible incluír modos on-line y, por problemas de espacio en el UMD, el modo Scenario.



> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento



PC PS3 360 DRAGON AGE

ROL DE CAPA Y ESPADA

El rol más clásico vuelve al primer plano de actualidad gracias a los genios de Bioware. Desenfunda tu espada y prepara tus nuevos conjuros para vivir la aventura definitiva.

La oscuridad ha vuelto a Ferelden. La madre de todas las batallas se avecina mientras los engendros de la oscuridad salen del velo para acabar con todo ser vivo. Quizá sea hora de dejar la jarra de hidromiel y buscarnos una espada bien afilada.... La lucha será encarnizada.

Los chicos de Bioware lo han vuelto a hacer. Han retomado la ambientación de fantasía medieval que tantos éxitos les dio (*Baldur´s Gate, Neverwinter Nights*) y la han adaptado a los tiempos que corren, demostrando una vez más su maestría en el terreno del rol.

Así, casi copiando la mecánica de aquellos juegos que nos maravillaron hace una década consiguen de nuevo engancharnos a esta aventura de capa y espada. Formamos parte de un grupo de hasta cinco guerreros, pudiendo controlar a cualquiera de ellos en un momento dado. Las versiones para consola están más enfocadas a la acción, mientras que la de PC facilita un acercamiento algo más estratégico. El caso es que se nos propone un sistema de combate automático en el que la acción tiene lugar a tiempo real, con la posibilidad de parar la acción para dar órdenes al grupo. Se trata de una reinterpretación del sistema de combate de anteriores juego de la compañía, pero da gran resultado en la versión PC. No tanto en consolas, por eso de la limitación de botones en comparación con un teclado.

BIOWARE LO HA HECHO DE NUEVO. UN TITULAZO

Uno de seis orígenes

Encarnamos a un monje gris, miembro de la élite de guerreros que lucha contra las hordas infernales que tratan de conquistar la tierra. El origen de este personaje depende de nuestras elecciones a la

EL MUNDO DE DRAGON Age parece que beba de la fuente de Tolkien.

ARCOS, ESPADAS, MAZAS... Y mucha magia. Nuestras armas en combate.

hora de crearlo, siendo capitales para el desarrollo de la historia. Podremos ser un antiguo noble, con los que un día fueron sus súbditos rindiéndonos pleitesía, un mago con contactos en las altas esferas... Cada historia tiene una repercusión en el mundo que nos rodea. De igual modo, nuestras decisiones también afectan al mundo. Y esa es la diferencia de *Dragon Age* con sus rivales: el mundo interactua en lugar de ser un mero escenario. Según nuestras acciones y palabras iremos granjeándonos amistades, nuevos miembros en el grupo, diferentes misiones... Haciendo que cada vez que juguemos »

Interferencias



BALDUR'S GATE


NEVERWINTER NIGHTS


EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Versión PC

REQUISITOS MÍNIMOS

Sistema operativo: Windows XP con SP 3 o Vista SP 1
Procesador: Intel Core 2 Duo 1.4 GHz, (XP) o 1.6GHz, (Vista) AMD X2 (o equivalente) a 1.8Ghz, (XP) o 2.2ghz, (Vista)
Memoria RAM: 1 GB (XP), 1.5 GB (Vista) Disco duro: 20 GB
Tarjeta gráfica: ATI Radeon X850 128MB, NVIDIA GeForce 6600 GT 128MB (XP), ATI Radeon X1550 256MB, NVIDIA GeForce 7600 GT 256MB (Vista) o superiores.






Dragon Age

Género: **Rol**
Desarrolladora: **Bioware**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **69,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Voces**  **Textos**

Pegi


www.pegi.info

Las notas


Gráficos 8.7 · Sonido 9.3 · Jugabilidad 9.0 · Adicción 9.0

Nota final
9.0

La opinión

POSIBLEMENTE EL MEJOR juego de rol de este año en consolas, pero podría tener un mejor acabado este port del mundo del PC. Aún así, hay tanto que ver y descubrir en este mundo creado por Bioware que no podemos hacer más que disfrutar de su genialidad.


Por J. Xcast



Dragon Age

Género: **Rol**
Desarrolladora: **Bioware**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Voces**  **Textos**

Pegi
18
www.pegi.info

Las notas


Gráficos 9.0 · Sonido 8.8 · Jugabilidad 9.7 · Adicción 9.5

Nota final
9.4

La opinión

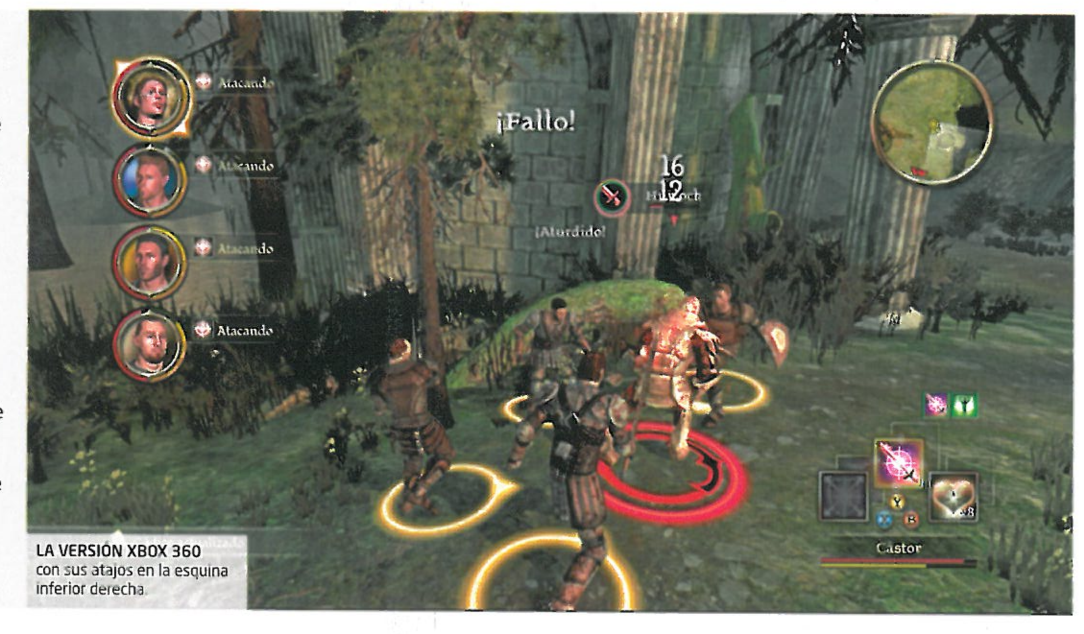
LA VERSIÓN DE PC de Dragon Age es la mejor, de lejos, de las tres versiones del juego de Bioware. Los fans de los RPG de toda la vida disfrutarán como enanos con su calidad gráfica y sus posibilidades. Por fin ha llegado el juego de rol que todas esperábamos.


Por G. Maeso

PC vs consolas

DIFERENCIAS

La más obvia hace referencia al sistema de control. En PC todo se realiza a través de menús. En consolas se hace uso de un sistema radial para parar la acción (gatillo izquierdo) y dar las órdenes a los miembros del grupo. También se utilizan atajos para acceder a las distintas habilidades con el gatillo derecho. Pero el sistema de control no es la única diferencia entre las versiones de consola y las de ordenador. En PC encontraremos una vista isométrica que nos permitirá tomar elecciones estratégicas con mayor facilidad. Además, la accesibilidad del teclado, ha hecho que Bioware ponga en pantalla un mayor número de enemigos en la versión para compatibles. En PS3 y 360 encontraremos un menor número de enemigos, pero serán más duros. Finalmente hablamos del apartado gráfico, donde la versión que se lleva el gato al agua vuelve a ser la de PC.



LA VERSIÓN XBOX 360 con sus atajos en la esquina inferior derecha.

vayamos a encontrar algo radicalmente distinto.

Eso es mucho decir teniendo en cuenta las más de 50 horas que puede durar nuestra lucha contra las fuerzas del mal. Además se trata de una aventura que invita a ser rejugada, lo que convierte a *Dragon Age* en una inversión segura para los aficionados al género del rol.

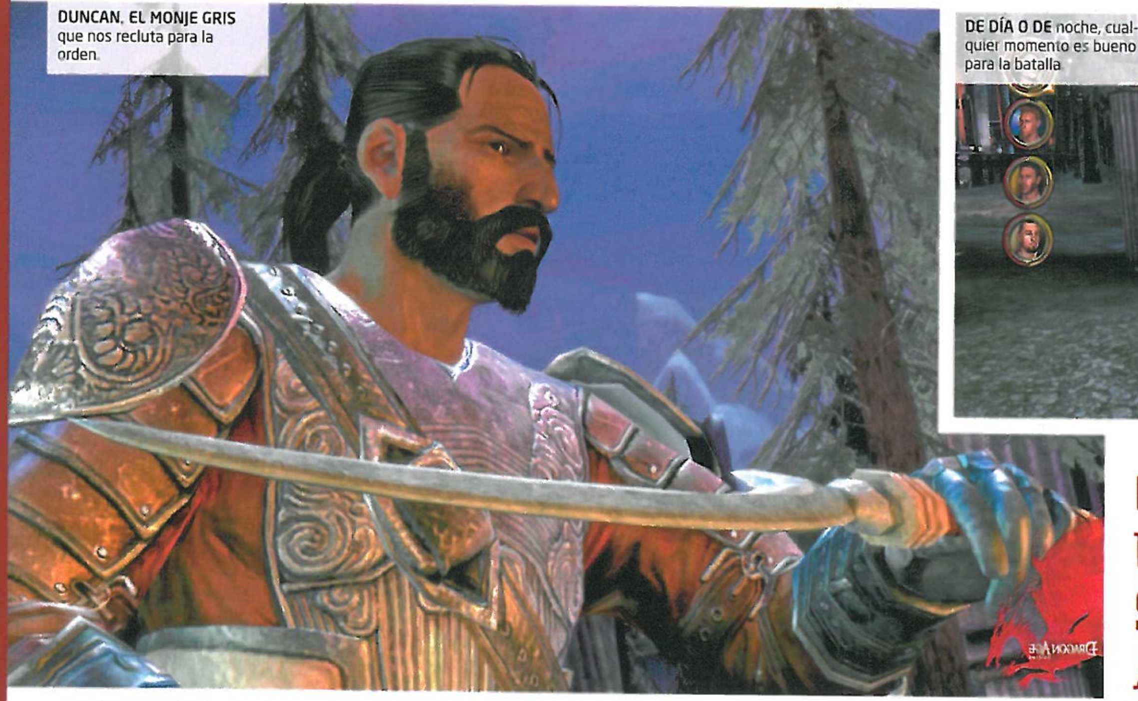
Lo tiene todo para gustar, desde un hilo argumental adulto e intenso, hasta un sistema de combate solvente y entretenido. El número de misiones y su variedad es más que suficiente y las posibilidades en la evolución del personaje son casi infinitas. No se nos ocurren

LA VERSIÓN PC ES LA MEJOR ES MÁS COMPLETA

muchas pegas que ponerle, salvo por su apartado gráfico, no todo lo brillante que podríamos esperar. Luce mucho mejor en PC que en consolas, pero en ambos casos hay texturas, modelos de personajes y pequeños fallos que podrían ser mejorados en una futurible segunda parte.

También duele en algunos momentos que no se haya doblado a nuestro idioma, pero por suerte si que están en español todos los textos que acompañan a cada frase del guión de la aventura. Si pudiéramos pedirle algo más, esto sería una opción multijugador que permitiera disfrutar de la aventura en compañía de amigos, pero en ese caso, posiblemente la experiencia en solitario se resentiría.

Se trata de uno de los mejores juegos del año, y una cita obligada para todos aquellos jugadores que pasaron horas y horas pegados a su ratón y teclado con cualquiera de los anteriores juegos de la compañía canadiense. Para el resto, una opción de lo más recomendable. ■



DUNCAN, EL MONJE GRIS que nos recluta para la orden.

DE DÍA O DE noche, cualquier momento es bueno para la batalla

CUENTA CON UNA DURACIÓN SUPERIOR A LAS 50 HORAS

PC 360 PS3 MODERN WARFARE 2

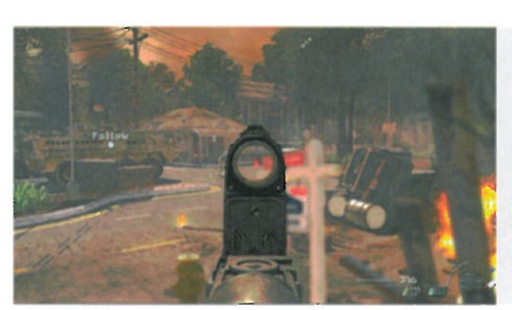
LLEGÓ LA MADRE DE TODAS LAS BATALLAS

Infinity Ward retoma las riendas de Call of Duty, alejándonos de la Segunda Guerra Mundial definitivamente y metiéndonos de lleno en un conflicto bélico actual. El resultado es simplemente asombroso.

Es cierto que determinados títulos despiertan gran expectación todos los años. Pero también es igual de cierto que muchos de ellos acaban decepcionando. Es únicamente eso lo que nos hizo desconfiar de Infinity Ward a la hora de probar *Modern Warfare 2*. Pero tan sólo diez minutos después empezar a jugar ya estábamos convencidos: se trata de una obra maestra.

Un shooter en primera persona frenético, lleno de disparos, persecuciones y momentos dignos de las más grandes superproducciones de Hollywood. Cuenta además con una factura técnica de auténtico lujo y sabe como meternos a la perfección en la historia de este nuevo conflicto internacional. La culpa la tiene un nuevo motor gráfico creado especialmente para la ocasión, capaz de poner en pantalla decenas de elementos con todo tipo de efectos gráficos y a 60 PFS. El argumento nos enfrenta a las tropas de un nuevo archienemigo, Zacharov, ex-mano derecha de Zakhaev, lider de las fuerzas enemigas en COD 4. Él será el enemigo a batir en un guerra que promete traspasar todo tipo de fronteras. No queremos desvelar ninguna de las sorpresas que aguardan en el modo

ES SIN DUDA UNO DE LOS MÁS FIRMES CANDIDATOS A CONVERIRSE EN EL **'JUEGO DEL AÑO 2009'**



La polémica

PC SIN SERVIDORES DEDICADOS

Uno de los debates más enconados al respecto de este juego se debe a la decisión de la desarrolladora de no dar opción a que los usuarios más avanzados de PC creen servidores dedicados. Esta opción, habitual en los lanzamientos para ordenador, permite que los usuarios tengan un servidor propio en el que echar partidas. En cambio tendrán que hacerlo en los servidores de IW.



LAS FAVELAS , CON el Cristo redentor al fondo. Una pena que las balas no dejen admirar el magnífico paisaje....



LA ARMAS SON TOTALMENTE configurables y de lo más realista que hemos visto en un shooter.



HABRÁ MOMENTOS DE TIROTEO a cámara lenta al estilo Matrix, pero sin Neo ni Morpheo enturbiando la batalla.





EL ESCENARIO DE LAS favelas en Río de Janeiro es de lo más espectacular de este Modern Warfare 2.



TAMBIÉN NOS LAS TENDREMOS que ver en las profundidades del mar con algunas dificultades.



Para todos los gustos

VERSIONES ESPECIALES

Tres son las versiones del juego que se han podido encontrar en las tiendas. La más básica es la que viene con su caja verde, el juego e instrucciones. Una versión terrenal al precio habitual de este tipo de juegos. La versión coleccionista añade una caja metálica, un código para descargar el primer Call of Duty en Xbox Live o PS Network y un libro de artes del juego que no se puede conseguir en tiendas. Su precio es de 80 euros, una cifra nimia comparada con el de la tercera de las versiones, la edición prestigio. La diferencia de esta versión respecto a las anteriores son unas gafas de visión nocturna plenamente funcionales y un busto de 'Soap' McTavish. Los que quieran tener esta pequeña joya numerada deben desembolsar 150 euros de nada.

LA SANGRE SALPICARÁ NUESTRA visión cuando recibamos daños. Es Tan real que casi duele.

UNA INFILTRACIÓN EN UNA cárcel. ¿Quién será el misteriorso prisionero que necesita que le rescatemos?



para un jugador, pero valga con nombrar algunas de las localizaciones que recorreremos para darnos cuenta de su variedad: Sao Paulo, un gulag ruso, Siberia, Estados Unidos...

Las situaciones que se nos plantearán también serán de lo más variado, sin dejar posibilidad a que el aburrimiento haga acto de presencia.Si bien es cierto que mantiene el esquema de fases cerradas con eventos preprogramados esperando a nuestro paso, pero el trabajo en la inteligencia artificial enemiga es tan impresionante que hace que cada combate sea radicalmente distinto a los anteriores. No será raro ver cómo los francotiradores cambian de posición con cada disparo, como una patrulla trata de distraernos mientras otro grupo de soldados enemigos nos flanquea o cómo los milicianos enemigos tratan de huir al encontrarse en inferioridad numérica.

Todo está orquestado a la perfección (música, doblaje al castellano, gráficos a 60 FPS, control preciso y perfecto...) para que el jugador se sienta como parte activa de »



>Gran espectáculo audiovisual.
>Modos de juego online geniales.
>La IA es todo un reto a nuestras habilidades.

Arriba y abajo

>Duración algo ajustada del modo de un jugador.
>La ausencia de un modo cooperativo en la historia principal.

PS3 PC XBOX 360

Modern Warfare 2

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Infinity Ward**
Editora: **Activision**
Precio: **69,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **2-16**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi





www.pegi.info

Las notas



Gráficos 9.5 | Sonido 9.7





Jugabilidad 9.3 | Adicción 9.9



Nota final



9.7

MERISTATION/ES	9.5
IGN/USA	9.5
EUROGAMER/UK	9.0
GAMESPY/USA	10

La opinión

UN SERIO CANDIDATO a juego del año. La mejor acción vuelve con un juego cercano a la perfección que sabe pegarnos al mando como pocos juegos han sabido hacer en los últimos meses. Un imprescindible.



Por Juan "Xcast"

una guerra global. El único gran problema de este apartado es la duración del hilo argumental. Y es que en el nivel normal de dificultad -el segundo de los cuatro disponibles- pasarán únicamente unas seis horas hasta que consigamos que la libertad prevalezca sobre la tiranía que unos pocos quieren imponer. Afortunadamente, la gente de Infinity Ward, viejos zorros en esto de la programación de videojuegos, han sabido dotar de suficientes extras al adrenalítico modo para un jugador. No nos estamos refiriendo a un cooperativo, puesto que no lo tiene, sino más bien al resto de modalidades de juego disponibles desde el momento en que metemos en DVD en nuestra consola.

Un lujo online

Una vez superado el modo campaña, donde *Modern Warfare 2* demuestra su verdadero potencial a largo plazo con sus modos multijugador. Primero con el Spec Ops, un paliativo para la ausencia de cooperativo en la campaña, que plantea una serie de 23 misiones para dos jugadores -ya sea por Internet o local con pantalla partida-, en grupos que se van desbloqueando conforme se consiguen estrellas -69 en total-. Este modo le da un sentimiento de equipo a las misiones, algo que en la campaña individual no se aprecia, y mucho menos en el multi competitivo. Al lado de nuestro compañero realizaremos asaltos, eliminaremos objetivos selectivamente, nos infiltraremos en las filas enemigas, conduciremos vehículos o intentaremos vencer al crono.

Pero eso que ha conseguido que *Modern Warfare* sea el título de consola más jugado por Internet es el multijuador competitivo. Todos contra todos, por equipos, Buscar & Destruir, Sabotaje, Dominación, Cuartel General, Captura la Bandera, Demolición y Ground War, nos garantizan meses y meses de tiro limpio por Internet con nuestros amigos. También se incorporan variantes Hardcore de algunos modos, más difíciles, y como confirmó Infinty Ward, un modo en tercera persona que



POR SUS MODOS MULTIJUGADOR PODEMOS DECIR QUE GARANTIZA UN BUEN PUÑADO DE HORAS DE JUEGO



¿ACASO ESO QUE ONDEA en la fachada son banderas americanas?

Infinity Ward

DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL AL INFINITO

La historia de este grupo de profesionales del viejos que trabajan para Activision comenzó lejos de dicha compañía. El núcleo de lo que acabaría siendo comenzó con un trabajo para Electronic Arts, la saga *Medal of Honor*. Las ansias de este equipo de trabajar con mayor libertad les llevó a desvincularse de la compañía canadiense para crear el primer *Call of Duty*. Tal fue el éxito que tras ese primer juego Activision adquirió la Infinity Ward. Desde aquel momento esta compañía afincada en Santa Mónica se ha dedicado a desarrollar las entregas 'pares' de su saga. Así, repitieron con el segundo conflicto mundial en Call of Duty 2 para, con su siguiente juego pasarse a la guerra moderna. Dos años después tenemos otro conflicto armado en una época actual. Sólo nos queda esperar a ver que es lo próximo que preparan, ya que sabemos que el siguiente *Call of Duty* no lo desarrollarán ellos.

LOS ENEMIGOS NO TENDRÁN piedad, ¿por qué tenerla entonces nosotros con ellos?

Interferencias


MEDAL OF HONOR


CALL OF DUTY 4

BLACK HAWK DERRIBADO

está bien implementado pero que no es tan cómodo con la vista subjetiva. Como siempre, nuestro soldado subirá de nivel, de rango, desbloqueará nuevas armas , clases y equipamiento para utilizar en las batallas, a base de echarle horas, algo tan adictivo como siempre. Destacar en este modo las nuevas Perks introducidas, habilidades especiales que mejoran ligeramente nuestro personaje, sobre todo las Death Streak Perks, un detalle que ha tenido IW con los que mueren varias veces seguidas, para ponérselo más fácil. Por último, los KillStreaks, recompensas que obtenemos tras causar varias muertes seguidas sin ser abatido, son más brutales que nunca y pueden cambiar fácilmente el rumbo de la batalla: desde misiles Predator por control manual a torretas, helicópteros Apache, pulsos electromagnéticos y por último, una bomba atómica que da por terminada la partida. Si duda, en su faceta multijugador, *Modern Warfare 2* es uno de los títulos que mayor número de horas invertidas pueden garantizar.

Sin duda estamos ante uno de los tres mejores juegos de este año 2009. Una apuesta segura para aquel que no sepa que juego adquirir estas naviedades y una compra obligada para los fans de los juegos de acción. Infinity Ward lo ha vuelto ha hacer, se han superado cuando parecía imposible. Parece que este soldado se las sabe todas... Ya veremos que es lo próximo que nos preparan. ■


IMAGINEMOS UNA APACIBLE TARDE de bridge...

EZIO ES LA PESADILLA DEL RENACIMIENTO

El altísimo hype marcó al primer Assassin's Creed, y según los aficionados, no estuvo a la altura de las espectativas. Esta segunda entrega llega con unas pretensiones más modestas, pero con todo lo necesario para convertirse en uno de los juegos más completos de la actual generación.

Lo hemos mencionado en otras ocasiones, pero esta vez es literal: no tenemos páginas suficientes en la revista (en toda) para hablar de todo lo que tiene *Assassin's Creed 2*. Y es que el sabor agridulce que la primera entrega dejó en los aficionados que depositaron en él todas sus esperanzas lúdicas no ha hecho sino dar fuerzas a Ubi Soft, que ha hecho todo lo posible por convertir la segunda entrega en uno de los títulos más completos, variados y espectaculares de la actual generación. En *Assassin's Creed 2* hay de todo; desde persecuciones por los tejados de Florencia hasta resolución de enigmas a través de los más míticos lienzos del Renacimiento; y pasando por un complejo (que no complicado) modo de lucha, un sistema bancario que dictará nuestro nivel adquisitivo en el juego y un nivel de interacción



SI NO TIENES DINERO para la "agencia de viajes", siempre puedes moverte a caballo.

EL SISTEMA DE LUCHA creado por Ubi ofrece una gran cantidad de posibilidades: desarmes, counters, agarres...

Interacción

UN ENTORNO VIVO

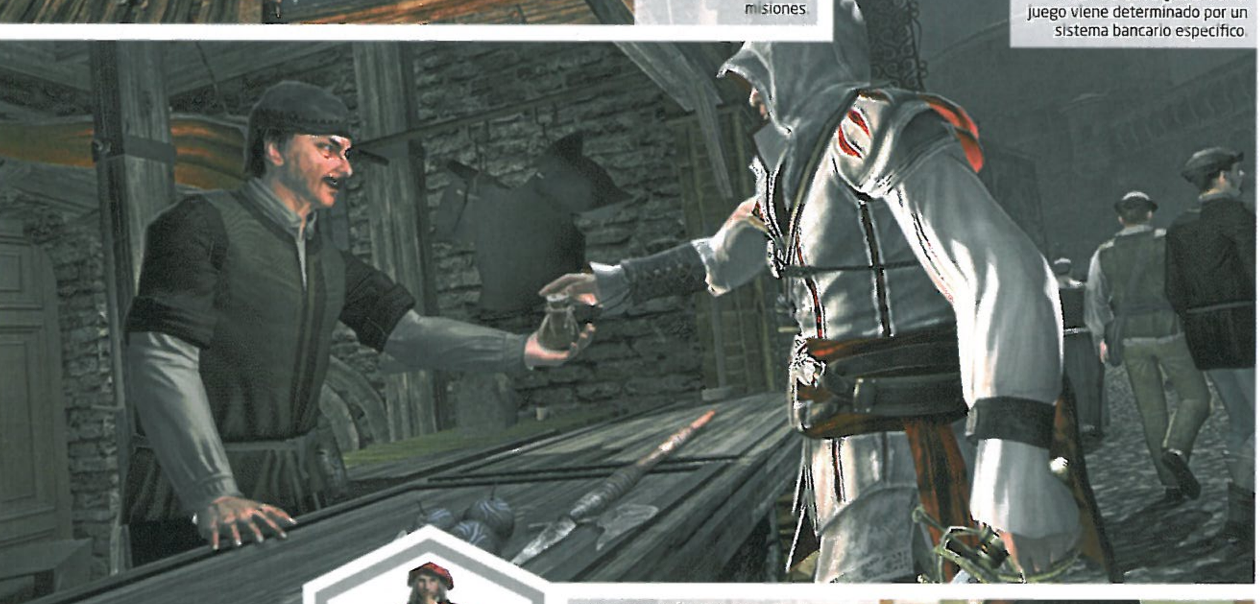
Cada una de las localizaciones del juego está repleta de personajes; algunos de ellos únicamente entorpecerán nuestro paso, mientras que otros podrán ser usados para facilitarnos las cosas: ladrones, mercenarios y cortesanas nos ayudarán a burlar, robar y/o acabar con los soldados enemigos de cualquier zona del juego.



NO PODEMOS IMAGINAR UNA ÚNICA COSA QUE NO SE PUEDA HACER EN **AC2**



LOS TEJADOS DE FLORENCIA serán claves para realizar las misiones.



EL NIVEL DE RIQUEZA en el juego viene determinado por un sistema bancario específico.

con personajes y entorno al que ningún otro título ha llegado jamás. En *Assassin's Creed 2* se mezclan, con el objetivo de ofrecer una experiencia sin igual, fantasía (con el conflicto entre templarios y asesinos como trama principal) y la realidad de la época del Renacimiento: localizaciones (Florencia, Venecia, Toscana, Monteriggioni...), construcciones (iglesias, catedrales, esculturas), personalidades (Da Vinci, Borgia, Medici)... y hasta sucesos reales como la Conspiración Pazzi, que da sentido a la historia del juego.

La forma más rápida y efectiva de definir la experiencia que ofrece *AC2* es describiendo una sesión "típica" de juego que, en el caso del que aquí escribe ha llegado a alcanzar las ocho horas: nos encontramos en Venecia, por ejemplo, y vamos en busca de nuestro objetivo principal (marcado en el mapa). De camino, encontramos un tesoro y a alguien que nos desafía a una carrera; ganamos la carrera, pero nos hemos alejado de nuestro objetivo. Retomamos el camino, esta vez por los tejados, cuando vemos que alguien (un mensajero) huye de nosotros; le damos caza y nos encontramos en una zona repleta de soldados enemigos: ¿contratamos a cortesanas para que les distraigan? ¿lanzamos dinero al suelo? ¿nos enfrentamos a ellos? Salvamos el obstáculo, ampliamos el mapa subiendo a una atalaya cercana, nos hayamos en una catacumba y en cuyo interior hay uno de los seis objetos para desbloquear la armadura de Altair. Tras varias horas, descubrimos una tienda de arte y compramos varios lienzos para adornar las paredes de nuestra Villa en Monteriggioni (con lo que aumentaremos su valor y, por tanto, nuestras ganancias cada veinte minutos). Llegamos»



>Acción, exploración, lucha, plataformas, estrategia, resolución de enigmas, libertad de acción... es como tener todos los juegos en uno.

⇅ Arriba y abajo

>En contadísimas ocasiones, la cámara te jugará una mala pasada en un salto decisivo y acabarás cayendo al vacío.

LA INTERACCIÓN CON EL resto de personajes del juego es fundamental.

Misiones alternativas
MÁS HORAS DE JUEGO

Por si fuera poco con las 40 horas que nos durarán las misiones principales, *Assassin's Creed 2* incluye una buena cantidad de misiones secundarias que podrían aumentar la duración del juego a las 100 horas y que, además, hacen más variado nuestro periplo. Entre ellas, encontrarás carreras por la ciudad, búsqueda y desencriptación de glifos, interiores (para conseguir la armadura de Altair)...



PC PS3 XBOX 360



Assassin's Creed 2

Género: **Acción/Aventura**
Desarrolladora: **Ubi Soft Montreal**
Editora: **Ubi Soft**
Precio: **69,95€ (PS3/X360); 59,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **Sólo DLC**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.4	9.5
Jugabilidad	**Adicción**
9.6	9.4

Nota final

9.6

La opinión

AUNQUE NO FUI un gran fan de la saga (el primero no llegó a "engancharme"), Assassin's Creed 2 se ha convertido, por méritos propios, en uno de mis juegos preferidos de la actual generación. Su contenido y posibilidades están a años luz de cualquier otro título de la competencia.



Por L. Fernández

LA MEJOR FORMA DE acabar con los enemigos grandes es arrebatándoles el arma.

al objetivo principal: asesina a uno de los conspiradores. ¿Te camuflarás entre la gente para no ser visto; envenenarás al soldado que protege a tu objetivo para que sea él quien acabe con su vida, o harás uso de tus cuchillas ocultas? Y todo esto es una pequeñísima parte de lo que ofrece el título de Ubi. Hemos obviado la posibilidad de conducir un carro tirado por caballos, navegar en góndola por los canales de Venecia, usar bombas de humo y las armas de los enemigos para defenderte, nadar y bucear para ocultarte... No podemos imaginar nada que no se pueda hacer, dentro de una lógica en el juego, por supuesto. La calidad técnica del título de Ubi, el cariño con el que ha sido diseñado, su fidelidad a la época del renacentismo, su variedad y posibilidades de juego... lo convierten en un candidato a tener muy en cuenta como juego del año. ■

Interferencias


THE MATRIX



GRAND THEFT AUTO IV

INFAMOUS

Leonardo Da Vinci

TU "Q" PARTICULAR

Si en el primer *Assassin's Creed* Altair era un experimentado Asesino, en esta segunda entrega, Ezio tendrá que aprenderlo todo desde el principio. Por suerte, contará con la inestimable ayuda de Leonardo Da Vinci que, aunque no es un experto asesino, es todo un "cerebrito" que ayudará a Ezio a recuperar el cuchillo oculta "clásico", le diseñará un segundo cuchillo para la otra mano, le prestará algunos de sus artilugios... Da Vinci será para Ezio lo que "Q" es para James Bond en la saga 007.





EN OCASIONES, IR POR los tejados no servirá para pasar desapercibido.



LOS CANALES DE VENECIA pueden resultar vitales para ocultar los cuerpos.



LORENZO DE MEDICI ESTARÁ en deuda contigo... pero no te desvelaremos por qué.

Wii NEW SUPER MARIO BROS. WII

HASTA CUATRO JUGADORES PUEDEN llegar a convivir en la pantalla del plataformas.

player RECOMENDADO

MARIO REVIVE LOS PLATAFORMAS EN 2D

En tiempos en los que el fotorrealismo y la tridimensionalidad son el rasero por el que se mide el éxito de un juego en otros soportes, Nintendo apuesta por diversión pura basada en plataformas que exigen destreza, memoria y reflejos a sus jugadores.

El amable gesto del gordinflón del peto azul y los siempre bien redondeados escenarios en los que éste se mueve chocan de frente con las mil y una trampas que Nintendo ha diseñado para este nuevo plataformas. Sí, N-U-E-V-O. No es una copia de *New Super Mario Bros DS*, aunque tiene cosas de aquel. Ni de los juegos anteriores de la serie. Es otro título que, además, cambia el 'chip' respecto al vanagloriado (y con razón) *Super Mario Galaxy*.

El juego contiene todos los elementos de los plataformas de Mario en dos dimensiones de toda la vida. Los saltos, los enemigos, la velocidad de las partidas y que cada fase, una vez dominada, no tarda en pasarse más de tres o cuatro minutos. Pero, sobre el resto, un elemento clave: es un juego difícil de acabar. Un auténtico reto a pesar de la simplicidad del planteamiento. Ocho mundos por delante, unas 70 fases en total y secretos que Nintendo mantiene a buen recaudo y que costará coleccionar todas y cada una de las monedas estrella (hay tres en cada fase) para que se te permita el acceso. Por cierto, estas mismas monedas estrella servirán para comprar unos curiosos vídeos que sirven como pistas para descubrir atajos, lugares secretos o, simplemente, para ver 'jugadas maestras' de cómo se soluciona un determinado nivel. ¡Los Globber Trotters del Super Mario Bros!

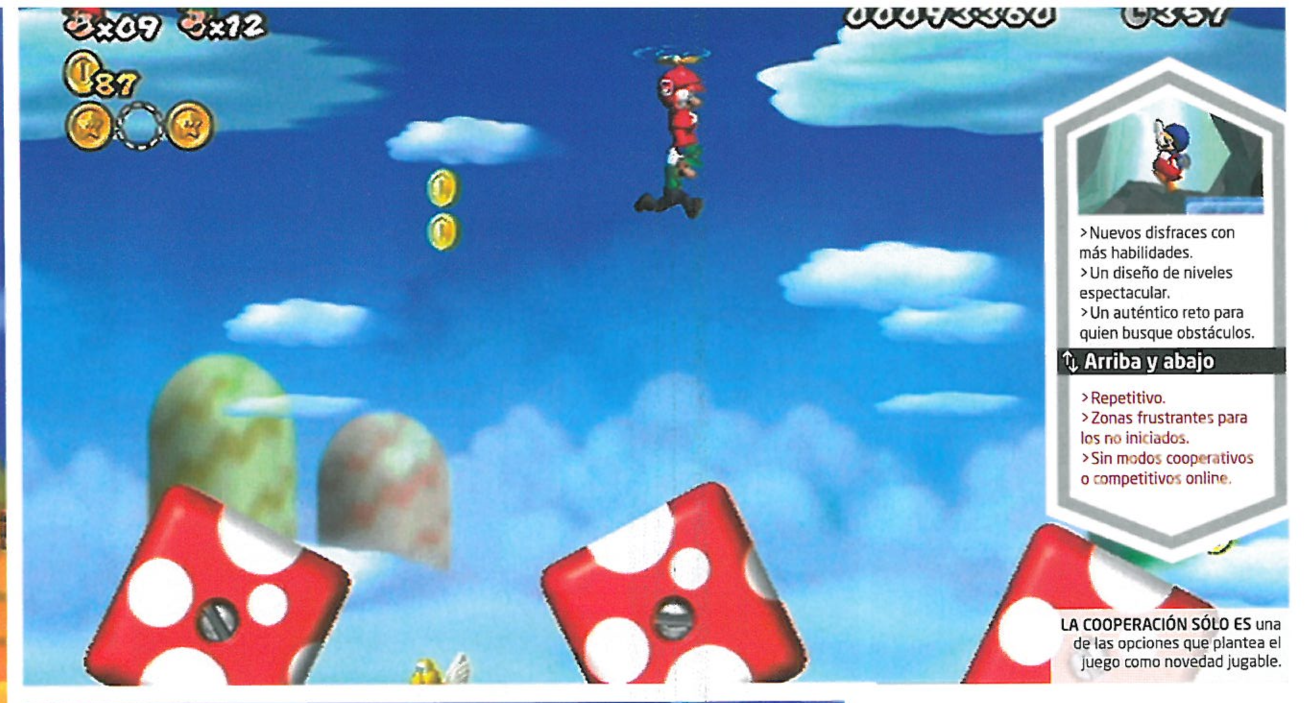
Para los más torpes se incluye la novedad de la Super Guía. Consiste en que si Mario cae



Mandos

NI GAMECUBE, NI CLÁSICO

Para controlar al personaje hay que coger el wiimote en horizontal (no admite ni mando GameCube, ni clásico de Wii) y usar la cruceta para la dirección y los botones 1 (para correr) y 2 (para saltar). Si el wiimote es la única opción de mando es porque agitarlo será necesario en acciones como piruetas para deshacerse de enemigos cercanos, lanzar objetos (que previamente se cogen con 1) o usar habilidades especiales de algunos de los nuevos trajes.



↑↓ Arriba y abajo

>Nuevos disfraces con más habilidades.
>Un diseño de niveles espectacular.
>Un auténtico reto para quien busque obstáculos.

>Repetitivo.
>Zonas frustrantes para los no iniciados.
>Sin modos cooperativos o competitivos online.

LA COOPERACIÓN SÓLO ES una de las opciones que plantea el juego como novedad jugable.



LA COOPERACIÓN SÓLO ES una de las opciones que plantea el juego como novedad jugable.

ocho veces en la misma trampa, aparecerá en pantalla un gigantesco icono verde que al activarlo presentará a un Luigi más 'listillo' que nunca que ofrecerá al jugador la posibilidad de ver cómo se supera el nivel o, incluso, de dejar a Luigi que lo supere y no tener que soportar más frustraciones. Toca aclarar que es un elemento totalmente opcional.

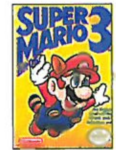
LA SUPERGUÍA PARA PASAR PARTES DIFÍCILES ES TOTALMENTE OPCIONAL

Cooperativo

Como extra, Nintendo aporta un modo cooperativo que permite que en cualquier punto de una fase, se detenga la partida y se incorpore un jugador nuevo (hasta un máximo de 4). Cooperación y competitividad se fusionan en todo momento y si por una parte un jugador puede coger a otro a hombros para superar un obstáculo, del mismo modo puede empujarle a un abismo. Para competir, Nintendo creó un modo específico llamado Caza de Monedas (2-4 jugadores) que consiste en atravesar escenarios acumulando más monedas que el resto.

Al título se le puede reprochar muy poco. Eso sí, se debe tener en cuenta que se está ante un juego de plataformas en 2D clásico. Nada más. Nada menos. Con buenas innovaciones en el diseño de enemigos, niveles y trampas que incluyen vientos huracanados, rodillos, fases de oscuridad en las que Mario manejará los focos de luz y otras en las que se irá a tientas o usando bolas de fuego para alumbrar y tramos que sacan algo de provecho al acelerómetro del wiimote al tener que manejar piezas del escenario modificando la horizontalidad del mando. Todo eso es suficiente para los que quieran un nuevo Mario con sabor clásico y, quizá, poco para los que estén esperando la secuela de *Super Mario Galaxy* que llegará el año que viene. ■

Interferencias



SUPER MARIO BROS 3



LEFT 4 DEAD



SUPER SMASH BROS BRAWL

Trajes

PLANEAR Y DESLIZARSE SON LA NOVEDAD

A los trajes clásicos de Seta para crecer, Flor de Fuego para lanzar bolas de fuego o Flor de hielo para lanzar bolas de hielo que congelan a los enemigos (los mete en un bloque de hielo que luego se puede destruir lanzándolo o golpeándolo), se unen los trajes de Hélice que permite al jugador darse un impulso con posterior planeo (no se vuela del todo) y el de Pingüino que deja al jugador deslizarse por el escenario y arrasar con lo que se ponga delante.





Wii



New Super Mario Bros. Wii

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Nintendo**
Editora: **Nintendo**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma: **Textos**



Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.5	9.0
Jugabilidad	**Adicción**
9.9	9.3



Nota final



La opinión

MARIO BROS. ES sinónimo de videojuego. La nueva entrega hace honor a su nombre y aporta elementos de jugabilidad y diseño de niveles que en breve se verán plagiados por su efectividad. ¿Un juego 'casual'? Quizá uno de los más difíciles del año... Si no fuese por las vidas extra.



Por Chema Antón

PSP Wii FÓRMULA 1 2009

SE ACABÓ EL MUNDIAL, AHORA TE TOCA A TI

Aunque nos llega varias semanas después de terminado el mundial, al menos tendremos un título de Formula 1 que llevarnos a la boca. Los usuarios de PSP y Wii ya pueden quemar neumáticos sin piedad.

Hace ya unas semanas que el Mundial de Formula 1 de este año pasó a mejor vida, con el triunfo de Jason Button y la decepcionante temporada de Fernando Alonso en Renault. Pero, ahora tenemos la oportunidad de cambiar la historia, al menos de forma virtual con el juego oficial de la temporada que concluyó que aparece para PSP y Wii.

Los chicos de Codemasters, que se encuentran inmersos en el desarrollo del título de la temporada que viene (que aparecerá para las consolas de nueva generación en el primer tercio del 2010) no querían dejarnos sin juego en 2009 y, al menos, han lanzado las versiones para Wii y PSP. De las dos, nosotros nos quedamos con la versión portátil, a la que dedicaremos mayor atención en este análisis.



SI QUIERES, PUEDES AÑADIR la ayuda de una 'trazada virtual' que te marca por donde ir.

EL JUEGO SE ADAPTA A LA PERICIA AL VOLANTE DE CADA JUGADOR

Después de tanto tiempo sin saborear la licencia, ha sido todo un placer volver a jugar con la portátil de Sony al mundial de Formula 1. El juego, por supuesto, cuenta con todos los pilotos, coches, equipos, marcas, patrocinadores y los circuitos del mundial de este año (incluido el espectacular trazado nocturno de Singapur o el impresionante circuito de Yas Marina en Abu Dhabi). El juego cuenta con tres diferentes modos de dificultad que se adaptan a todo tipo de jugador, desde el que se inicia en esto hasta al jugador más exigente. Así, se pueden activar o desactivar decenas de ayudas a la conducción, lo que permite un mayor reto o una experiencia sencilla pero apasionante para los más inexpertos.

El apartado técnico del juego explota al máximo la potencia de PSP y muestra al de-



Versión Wii

DERRAPA TU WIIMOTE

Más allá de las bondades de la versión portátil del juego, en Wii, *F1 2009* pasa a ser uno de los juegos indispensables para los que crean que tener una consola es para pilotar los coches más rápidos. Sólo el reciente *NFS: Nitro* consigue acercarse a la sensación de velocidad que transmite *F1 2009*.
Pero si destaca por algo el juego es por el amplio sistema de ayudas que permite pilotar a cualquiera o llegar a convertir el juego en algo que se acerca bastante al concepto de simulador puro en el que *Gran Turismo* o *Forza* son referencias. Corto en cuanto a modalidades de juego y ajustado en el apartado gráfico, se trata de un título a tener en cuenta en Wii. ¡Ah, y viene con adaptador/volante para tu wiimote bastante majo!



PUEDES CAMBIAR DE VISTA y disfrutar de perspectivas como esta en carrera.

>Diferentes niveles de dificultad.
>Apartado técnico notable
>Modo multijugador muy divertido.

Arriba y abajo

>La temporada ya acabó.
>No se puede retocar la mecánica de los coches.
>No cuenta con modo online.

LA VERSIÓN PORTÁTIL PERMITE CONEXIÓN MULTIJUGADOR



talle los trazados del mundial, con condiciones atmosféricas cambiantes, etc., además de los coches, representados con todo lujo de detalles. También es un detallazo que el título llegue doblado al castellano, con lo que podemos escuchar instrucciones e información de la carrera en tiempo real, proveniente de nuestro equipo de ingenieros.

La experiencia de juego es un lujo para los amantes de este deporte, ya que, si se quiere, se pueden jugar todas las rondas de entrenamientos libres, oficiales, las rondas de clasificación, la lucha por la pole y la carrera de cada uno de los grandes premios.

Además del completo modo campeonato, el juego incluye un modo multijugador para unir a 4 amigos en la lucha por llegar al podio, además de una serie de retos individuales para ofrecer algo más a los jugadores con el alma un tanto más arcade. Es cierto que llega pelín tarde, pero compensa. ■









Wii



Fórmula 1 2009

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **SUMO Digital**
Editora: **Codemasters**
Precio: **49,95€ (con volante)**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma: **Voces** **Textos**



Pegi



www.pegi.info

Las notas



Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
7.5	8.5	9.5	9.0

Nota final



8.9

La opinión

CUMPLE EN TODOS los apartados técnicos y ofrece suficientes opciones al jugador para sentirse 'piloto de carreras' hasta el máximo nivel gracias a la posibilidad de desactivar todas las ayudas y convertirlo en un simulador puro.



Por Ch. Antón

PSP



Fórmula 1 2009

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Codemasters**
Editora: **Codemasters**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.5	8.8	8.7	8.8

Nota final



8.7

La opinión

LA VERSIÓN DE PSP va a ser capaz de atrapar a todo aficionado a la Formula 1 que tenga la portátil de Sony. El juego engancha, pero llega con el handicap de tratar la temporada pasada. No tener a Alonso conduciendo un Ferrari es frustrante.



Por G.Maeso

PC SPARTA II

ALEJANDRO MAGNO, ESE GRAN ESTRATEGA

Emula a Alejandro Magno en esta continuación de *Sparta*, el juego de World Forge y FX Interactive de estrategia en tiempo real de desarrollo ágil y con un acabado gráfico renovado.

Alejandro Magno es uno de los grandes conquistadores de la Historia; su imperio se extendió por todo el mundo conocido, desde Macedonia y Grecia, pasando por el Egipto antiguo, Persia y alcanzando las lejanas tierras de la India actual. Sus hazañas militares pueden ahora ser emuladas en esta segunda parte del RTS de World Forge, ***Sparta II: Las Conquistas de Alejandro Magno***.

El juego nos permite ponernos en la piel del rey macedonio en una campaña que desarrollará el ascenso imparable de Alejandro desde su enfrentamiento a su familia por el trono hasta su clímax. Pero el punto fuerte está en su modo batalla, donde nos podremos enfrentar a hasta 8 civilizaciones dependiendo del mapa.

El sistema de juego es otro de los aciertos del título. Ágil y sin complicaciones, centra su desarrollo en la evolución de las tecnologías de combate necesarias para decidir una batalla a tu favor. Para su elaboración, las materias primas son pocas: minerales y oro, ambas extraíbles de las minas cercanas a nuestra base. De esta forma, podremos crear inicialmente esclavos cuya función es la de construir nuevas estructuras, repararlas y recoger armas dejadas por nuestros enemigos derrotados.

La otra innovación de ***Sparta II*** radica en la personalización de unidades: Cuando hayamos construido los barracones y utilizan-

UN TÍTULO VISTOSO Y SENCILLO QUE MEJORA LA ANTERIOR ENTREGA DE LA SAGA



Máquinas de guerra
NO LUCHES A PIE

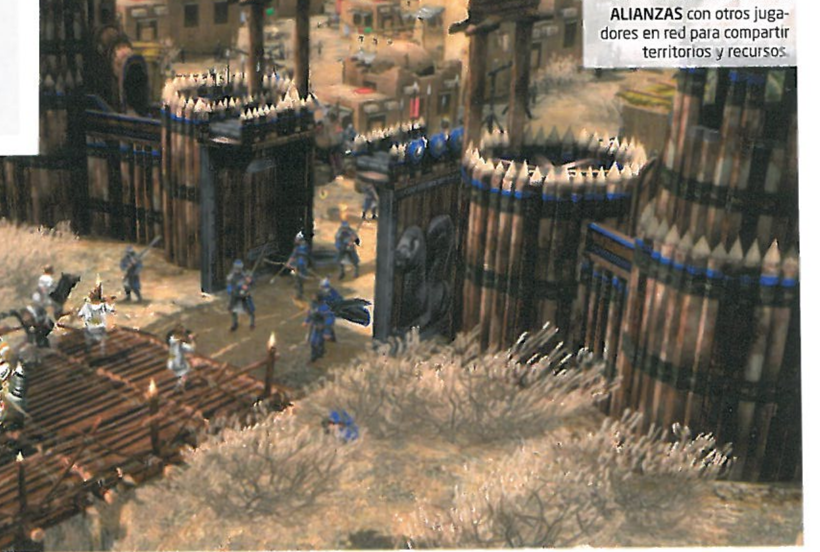
Además de las unidades a pie y a caballo, en ***Sparta II*** podrás construir máquinas de asedio, carros y catapultas que permitirán el ataque a las ciudades enemigas, destruir sus muros o superarlos para introducir tus unidades en su interior. Con modelos exclusivos para cada civilización, los carros, elefantes, etc... permiten acoplar soldados para mejorar su capacidad de ataque.

Multijugador

HASTA OCHO JUGADORES EN LAN O INTERNET

Gracias al servicio GameSpy, ***Sparta II*** ofrece un servidor de juego online con hasta 8 participantes en algún mapa, pasando por otros para 2 y para 4 civilizaciones simultáneas. Esto mismo sucede en LAN, donde será posible crear partidas y protegerlas con contraseña si queremos que sean de carácter exclusivo. Su desarrollo es sencillo y se basa en la conquista de las bases del contrario. Similar en este punto a *StarCraft*, ***Sparta II*** ofrece partidas multijugador rápidas fundamentadas en la estrategia y el desarrollo. De todas formas, el número de mapas se nos antoja algo escaso y la ausencia de un editor de contenido propio limita mucho la vida del juego en este aspecto. Para pasar un rato.





ES POSIBLE ESTABLECER ALIANZAS con otros jugadores en red para compartir territorios y recursos.

Interferencias


AGE OF EMPIRES III


COMMAND & CONQUER 3


STARCRAFT

do siempre el armamento que nuestra forja sea capaz de desarrollar y el robado a los caídos, podremos configurar unidades tipo a entrenar. Éstas, además, mejorarán con la experiencia y con los nuevos desarrollos tecnológicos. Desde arqueros a caballo a piqueros o infantería a pie armada con espada y escudo, hondas, hachas arrojadizas, etc... Las combinaciones son muchas y añaden un factor de juego de rol que profundiza donde el apartado de recolección no es capaz de llegar.

Los héroes son otro de los aspectos más específicos de *Sparta II*. Se trata de unidades especiales y únicas con las que nos identificamos en el juego y que pueden evolucionar a lo largo de la campaña con habilidades que vayamos incorporando gracias a la experiencia. Alejandro Magno, Leónidas, etc... liderarán a nuestros ejércitos en un juego que basa su desarrollo en las acciones de conquista más que en la construcción - recolección de otras sagas como *Imperium Civitas*. Tanto es así, que las minas no necesitan de esclavos para producir o que no hará falta construir casas: la población máxima la limita el número de zonas conquistadas.

Sparta II es un RTS ágil, divertido y con la profundidad justa para entretener a cualquiera. ■

EL ACABADO TÉCNICO DEL juego ha ganado mucho con respecto a su antecesor.

> El trabajo de modelado luce a alto nivel.
> El desarrollo del juego es ágil y divertido.
> Su precio, su precio y su precio.

Arriba y abajo

> Preparado para monitores 4:3, en monitores panóramicos de más de 20" luce bastante mal.
> Es muy sencillo.



Sparta II

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **World Forge**
Editora: **FX Interactive**
Precio: **19,95€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** / **Textos**

PEGI





www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
7.0	8.0	8.0	8.0

Nota final



MERISTATION/SP 7.0

La opinión

NOS HA GUSTADO el desarrollo rápido y sencillo de este título. En *Sparta II* será muy fácil aprender el control del juego y la personalización de unidades nos ha parecido la mejor característica de este RTS clásico. Quizás en esa sencillez se esconda su némesis porque no satisfará a todos.



Por Duardo

A TORTAS POR LAS BOLAS DEL DRAGÓN

La serie manga por excelencia, Dragon Ball, vuelve al mundo de las consolas con la intención de solventar errores pasados. Parece que Goku y compañía nunca pasarán de moda.

- >Amplia variedad de modos de juego.
- >Desarrollo de los combates vibrante.
- >Un espectáculo a la altura de la serie.

Arriba y abajo

- >Sistema de combate demasiado simple.
- >Cámara deficiente.
- >Plantilla de luchadores insuficiente.

El éxito de Dragon Ball ha sido tal que parece que jamás podrá descansar en paz. Y es que la legión de fans de esta serie de animación de origen japonés esperan cada año su ración de golpes por parte de Goku, Vegeta y compañía. Poco les importa que la serie original acabara en el año 1996.

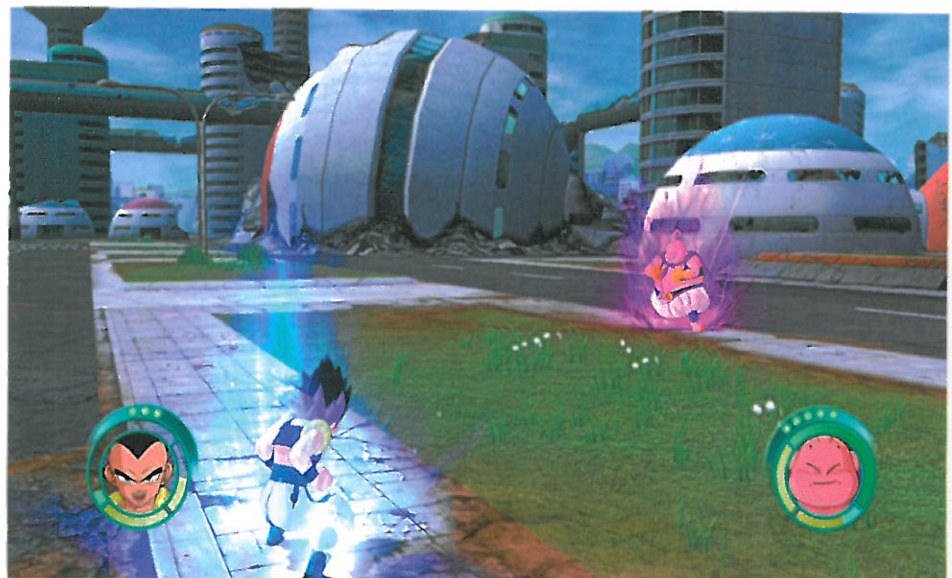
Por eso no sorprende el intento de Namco Bandai de mejorar el anterior título con los mismos protagonistas, *Burst Limit*. Para esta ocasión han cambiado el estilo, haciendo más accesible y directo el juego, reduciendo la variedad de movimientos de los personajes hasta niveles alarmantes, pero aumentando exponencialmente la espectacularidad de cada combate. Para conseguir este objetivo se valen además de un motor gráfico que nos hará creer que estamos ante un episodio televisivo. Posiblemente se trata de la mejor adaptación a nivel gráfico de este manga al mundo del videojuego. Sobre todo por el especial interés que se ha puesto en abrir los escenarios y hacerlos parte de la lucha. De esta manera en los combates atravesaremos los 10 escenarios a toda velocidad, mientras destrozamos edificios y montañas o nos sumergimos en el océano. En ocasiones los parajes parecen algo vacíos, pero echando la vista atrás, no es que abundaran los bosques en el mundo de Dragon Ball.



EL DOCTOR GERO SE enfrenta una vez más a su última batalla.

DRAGON BALL RAGING BLAST DEJARÁ CONTENTOS A LOS FANS DE LA SERIE

Donde no hay pegas es en la recreación de cada uno de los 43 personajes, todos tan detallados como se podría esperar. El problema radica en la cá-



La historia

ELIGE TU PROPIO COMBATE Y DISFRUTALO HASTA EL FINAL

El modo principal de juego, que responde al nombre de 'Colección batalla Dragón', nos llevará a través de todas las grandes batallas de la saga Z. Comienza con el combate contra Raditz, y llega hasta la pelea final con Bu. Nos permitirá elegir los combates individualmente, sin tener que seguir un orden predefinido, lo que le hace doblemente interesante (es casi como si se pudieran pasar los anuncios hasta llegar al programa principal).
Pero la mayor sorpresa que guarda son las 'historias alternativas', que nos llevan a combates que nunca pasaron, pero que habrían sido interesantes de ver.



LOS COMBATES A DOS jugadores son de lo más divertido del título.



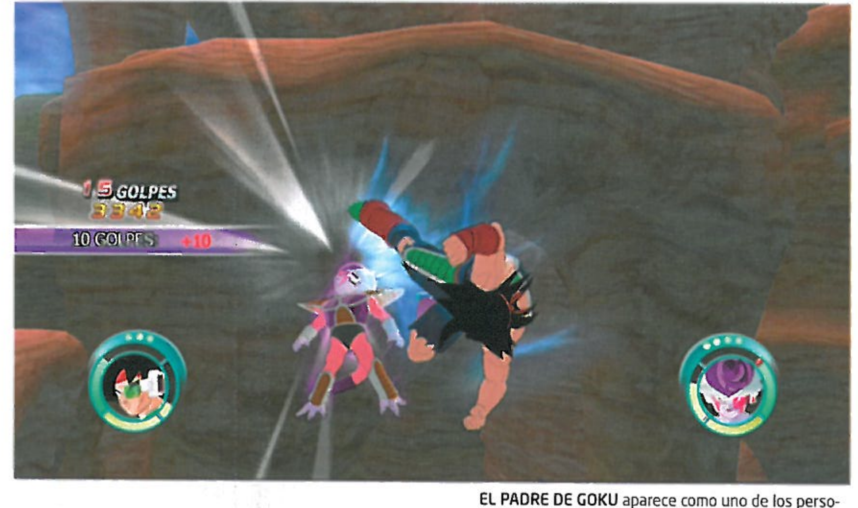
LA VELOCIDAD DE LOS ataques hace que todo ocurra en una exhalación.

mara, colocada a espaldas de nuestro personaje. Sus esfuerzos por seguir la acción son insuficientes, hasta el punto de dejarnos vendidos si los movimientos de nuestros contrincantes se salen de nuestro plano. Este fallo acaba afectando incluso a la jugabilidad, al hacernos perder de vista al rival y dificultando las peleas.

Otro error de bulto lo encontramos en la plantilla de personajes que presenta a priori, amplia, pero tiene severas deficiencias en general. Nos referimos a que no se entiende la desaparición de personajes de la trama principal, para luego incluir otros extraídos de OVAs (películas de la saga directas al vídeo). Contando todas las transformaciones de cada personaje hay hasta 120 seleccionables. Suena bien, pero Dragon Ball necesita mucho más.

Al respecto de la variedad de modos de juego, pocas pegas podemos ponerle.Destaca un completo modo Historia, pero en general podemos decir que, como siempre, cuenta con un montón de posibilidades. Incluso podremos jugar contra nuestros amigos a través de la red de redes en diversos modos de juego creados para la ocasión.

En resumen, podemos decir que estamos ante un buen juego, pero muy mejorable. Sus fallos son abundantes, siendo el más doloroso el de la cámara. Por si fuera poco, la nueva jugabilidad enfocada al espectáculo visual no hace demasiado por engancharnos a la historia que se cuenta en cada combate, por lo que sólo los fans de la saga serán capaces de exprimir este título como se merece. ■



EL PADRE DE GOKU aparece como uno de los personajes extraídos de un OVA. Toda una declaración de intenciones.

Interferencias



DRAGON BALL Z



DBZ: BUDOKAI TENKAICHI 3

DBZ BURST LIMIT

PS3 XBOX 360



Dragon Ball Raging Blast

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **Spike**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **64,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **1-2**
Idioma:
Voces 
Textos

Pegi





www.pegi.info

Las notas



Gráficos 8.5



Sonido 7.5



Jugabilidad 7.7

Adicción 8.0

Nota final



8.0

La opinión

PARA LOS FANS del inmortal anime de Akira Toriyama, estamos ante un gran oportunidad de participar en la historia de Goku y compañía. Por desgracia, los errores de este Raging Blast le condenan a pasar inadvertido para el resto de jugadores.



Por Juan "Xcast"





En español

CASI LOS ÚNICOS

El buen ojo de la gente de Microsoft Ibérica se ha hecho patente con esta versión en nuestro idioma por el simple hecho de que se trata casi de la única versión completamente localizada de este juego. Tan sólo los españoles y los alemanes podemos disfrutar de una versión de Lips con canciones en el idioma del territorio respectivo. ¡Gracias Microsoft!

CANTANDO EN ESPAÑOL A PLENO PULMÓN

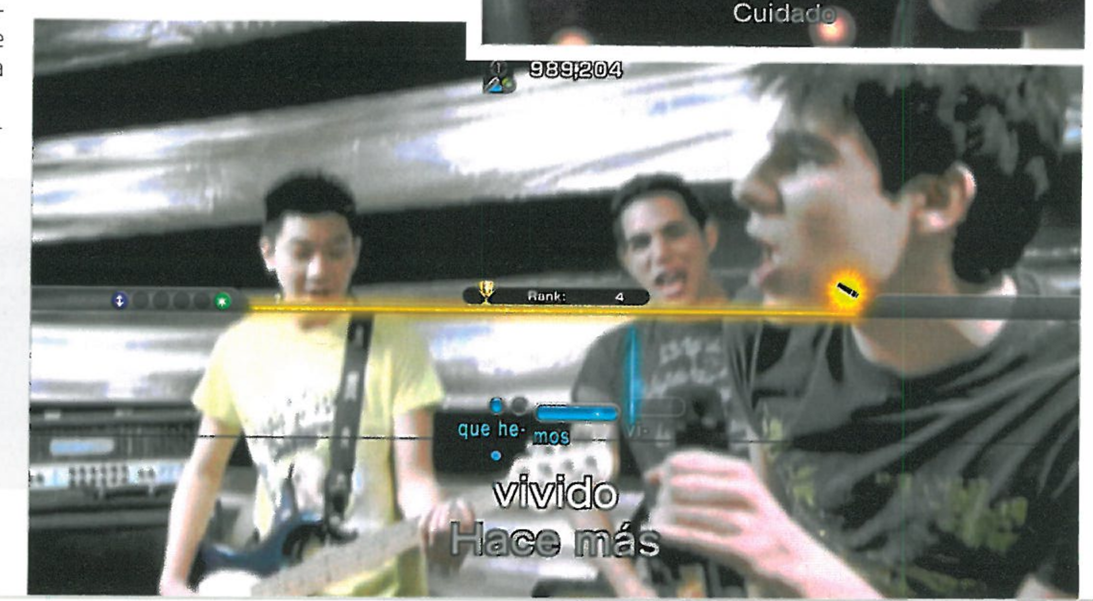
El karaoke de Microsoft se viste con sus mejores galas en una entrega exclusiva para nuestro país, con los mejores temas en castellano de los últimos años. ¡Prepara la garganta!

Los aprendices de cantante de nuestro país están de enhorabuena. Gracias a Microsoft tenemos este año dos versiones del juego, en el caso de la que nos ocupa dedicada enteramente a canciones en nuestro idioma.

Un total de 35 grandes éxitos en castellano que van desde clásico como el 'Libre' de Nino Bravo hasta números uno recientes como 'Colgando en tus manos' de Carlos Baute y Marta Sánchez. Un repertorio de verdadero lujo que consigue meternos en el papel del cantante de una banda de la piel de toro.

Por desgracia, esta versión de *Lips* tiene sus pequeños defectos. El más peculiar es la ausencia de los vídeos musicales para varios temas del repertorio de este juego. Pero también echamos de menos un modo online propiamente dicho (más allá de los retos a través de Xbox Live a nuestros amigos) y una mayor variedad de opciones de juego tanto en su parte multijugador como para aquellos que disfrutan cantando en solitario.

LAS CLASIFICACIONES ONLINE LE confieren un tono competitivo que le añade un plus de interés.



El repertorio

PARA TODOS LOS GUSTOS

Nena Daconte, Maná, Fito y los Fitipaldis, Amaral, Melendi, Los Rodríguez, Danza invisible, Nino Bravo, Héroes del Silencio, Paulina Rubio, Efecto Mariposa, El arrebato, Bebe, Celtas Cortos, Despistaos, Aventura, Rosario, Los Secretos, Navajita Plateá, Jeanette, Manu Carrasco, Jarabe de Palo, Amaral, Coti, Sergio Dalma... Y muchos más.



> Una selección de canciones perfecta.
> La integración de los avatares en el juego.
> Los micros siguen siendo lo mejor en consola.

Arriba y abajo

> Faltan algunos videos.
> Echamos de menos un modo de juego online.
> Novedades algo escasas.



EL RECONOCIMIENTO DE NUESTRO tono de voz se realiza sin fallos en todo momento.

35 GRANDES ÉXITOS EN ESPAÑOL DE TODAS LAS ÉPOCAS

Las novedades más allá del repertorio de canciones son escasas, pero divertidas y suficientes. Es el caso de la integración de los avatares en el juego, la inclusión de un medidor de combos durante las canciones o la nueva tienda de canciones. Todo esto contribuye a crear una experiencia social excelente, con la guinda de permitirnos introducir y cantar cualquier canción desde nuestro reproductor de música.

Se trata de un juego pensado para jugarse en compañía, sobre todo por las posibilidades de los micrófonos que vienen incluidos y que son sensibles al movimiento. Esto significa que con sólo levantar uno de estos periféricos de la mesa, podremos unirnos a una partida en curso.

Puede que no sea perfecto, pero consigue hacernos sentir como una verdadera estrella de la canción. ■

LOS VIDEOS MUSICALES NO están en alta definición, pero tienen un aspecto excelente.



DESPISTAOS REPITEN PRESENCIA CON otra de sus canciones, esta vez 'Física o Química'.

Interferencias



SINGSTAR



KARAOKE REVOLUTION


WIIMOTE



Lips Canta en Español

Género: **Musical**
Desarrolladora: **Inis**
Editora: **Microsoft**
Precio: **39,95€(sin micro)** **64,95€ (con micro)**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma:
Voces: 
Textos: 

Pegi




www.peg

Las notas

Gráficos	Sonido
8.0	9.5
Jugabilidad	**Adicción**
8.6	8.3

Nota final



La opinión

LA EXTRAORDINARIA SELECCIÓN de canciones de este Lips le convierten en nuestro juego favorito de karaoke, y un indispensable para nuestras fiestas. Aún así, se nos ocurren varios aspectos que lo apartan de la gloria.



Por Juan "Xcast"

EL PODER DE HACER BAILAR AL MUNDO

El género musical ha dado un giro con este juego, que nos hará emular las sensaciones de los mejores DJ's de todo el mundo. Haz girar los platos y que la gente no pare de bailar. Eres el motor de la fiesta.

Activision ha dado un paso más en cuanto a los juegos musicales. *Guitar Hero* fue el primer éxito de la empresa en este género. Inspirados en dicha saga, que hoy en día tiene un éxito incuestionable, lanzan a las tiendas *DJ Hero*.
Este juego, que nos mezcla la mejor música electrónica del momento con éxitos hip-hop, pop, rock y R&B, parte como un juego de culto para los aficionados al house, aunque no sólo para ellos. Freestyle, la empresa encargada del desarrollo del título, ha querido llegar a un público amplio con una mezcla de tendencias musicales, que gustará a un sector de jugadores muy amplio gracias a su variedad.

Jugabilidad innovadora

Como cabía esperar, al tratarse de un tipo de juego diferente, esas novedades se deben plasmar en la forma de jugarlo. En principio, las normas básicas de juego de todos los *Guitar Hero* se mantienen. En la pantalla nos aparecerán señales que nos indicarán los botones que deberemos pulsar al ritmo que se nos marque. Sin embargo, en este caso, todo es un poco más complejo debido a la apariencia de nuestro simulador de mesa de mezclas. En primer lugar, nos encontramos con un plato que gira 360 grados en ambas direcciones, lo que nos permitirá hacer los conocidos scratch cuando se nos marque. Sobre el plato encontraremos tres botones que deberemos pulsar según nos lo marque nuestra peculiar partitura. Por otro lado, nos encontraremos la pestaña de cambio de pista, que deberemos ir deslizando para que suene uno de los dos temas o ambos a la vez. También disponemos de un botón de euforia, con el que conseguiremos la energía estrella que ob-


GUITARRA Y PLATOS UNIDOS, ¡vaya idea más buena, si señor!

DISFRUTA HACIENDO A LA GENTE BAILAR CON TU MÚSICA



PODRÁS SER ALGUNO DE los DJ's más famosos del mundo. Prueba tus habilidades.



PERSONAJES Y CLUBES ESPECTACULARES componen el juego.

COMPITE CON UN AMIGO para ver quién es el mejor DJ en los modos multijugador.

teníamos en los otros títulos. Por último, contaremos con un regulador de efectos, con el que obtendremos puntos extras en nuestras mezclas. Puede parecer difícil en un principio, pero con práctica y con la ayuda del genial tutorial que nos ofrece el juego nos convertiremos en DJ's profesionales en poco tiempo.

Múltiples modos de juego

DJ Hero muestra, entre sus aspectos positivos, una amplísima variedad de modos de juego. Desde los tradicionales modo carrera o práctica libre, hasta la posibilidad de crear tus propias tracklist, con tus temas preferidos. Además, podrás ir desbloqueando secciones por artistas o por géneros, hacer auténticas competiciones con hasta cuatro aspirantes a DJ y muchas cosas más. Por si esto fuera poco, el juego nos da la posibilidad de juntar a las dos joyas de la corona (platos y guitarra) para poder tocar los mismos temas con un amigo a 'las cuerdas'.

Si bien es cierto que en un principio este juego despertó muchas dudas entre los DJ´s profesionales, lo cierto es que a día de hoy muchos de ellos se han mostrado muy interesados en este lanzamiento. Por ello, Activision tiene previsto el lanzamiento de nuevos temas descargables, muy reconocibles por los aficionados.

En definitiva, nos encontramos con la última tendencia en cuanto a los videojuegos musicales. Un título muy apto para las reuniones con amigos. Se acabó poner la mini cadena en las fiestas. Enchufa tu consola, coge tu mesa de mezclas y haz bailar a tu gente. ■

> Un manejo revolucionario y atractivo.
> Más adictivo de lo que cabía esperar.
> Interacción con la guitarra.

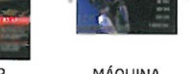
Arriba y abajo

> Que no te guste la música.
> Otro periférico más.
> Al final, bastante repetitivo.

Interferencias



GUITAR HERO V





MÁQUINA TOTAL 16



BAND HERO

Innovación

UNA VUELTA DE TUERCA A LOS JUEGOS MUSICALES

Si por algo destaca *DJ Hero* es por la innovación en todos los aspectos. Por un lado, gracias a su periférico y su jugabilidad se convierte en una forma más de acercarse a la música en los videojuegos. Por otro, el título viene a cubrir el vacío de los aficionados a los videojuegos no rockeros, ya que todos los *Hero* habían girado en torno a ese género. Y por si fuera poco, cambia el concepto de los videojuegos sociales. Este tipo de reuniones pasarán de ser de un grupo de amigos tocando a uno o varios amigos pinchando la música que el resto baila. Una buena idea, ¿no?



PS3 Wii XBOX 360

DJ Hero

Género: **Musical**
Desarrolladora: **Freestyle**
Editora: **Activision**
Precio: **106,95 €**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 8.5 · Sonido 9.0



Jugabilidad 9.0 · Adicción 8.6



Nota final



8.8

La opinión

NOS GUSTA SU originalidad y nos gusta el juego. Es adictivo, aunque no seas un fanático de la música electrónica (en la redacción muchos me darán la razón). ¿Se convertirá en una saga al nivel de su hermano mayor, Guitar Hero? Habrá que esperar.



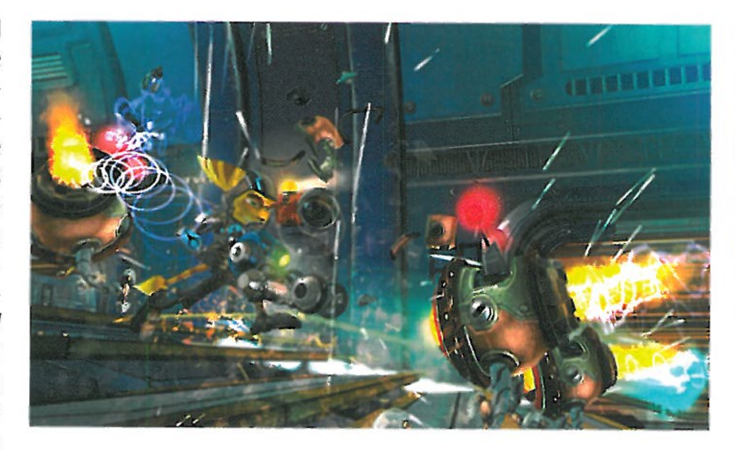
Por J. del Olmo

PS3 RATCHET & CLANK: ATRAPADOS EN EL TIEMPO

CLANK QUIERE SER EL GALLO DE ESTE CORRAL

La trilogía comenzada tras la llegada de PlayStation 3 al mercado concluye con esta nueva entrega del plataformas de Insomniac, en el que no faltarán la acción y los viajes por el espacio... ¡y por el tiempo!

La aparición de PlayStation 2 en el mercado dio pie al nacimiento de dos grandísimas sagas de plataformas: *Jak & Daxter* y *Ratchet & Clank*. Del primero, creado por Naughty Dog, difícilmente volveremos a ver una secuela creada por sus artífices originales. El segundo sigue siendo el auténtico abanderado del género en PlayStation 3 y, con esta nueva entrega, culmina una trilogía comenzada con *R&C: Armados Hasta los Dientes*. En ***Atrapados en el Tiempo*** tendrás que ponerte en la piel del último Lombax de la galaxia (¿seguro que es el último?) e ir en busca de tu pequeño amigo Clank, capturado por el Doctor Nefarius con el fin de extraer una valiosa información de él. Pero Ratchet no será el único personaje que podrás manejar, ya que Clank añadirá una nueva dimensión (y nunca mejor dicho) al sistema de juego de la saga. Las escenas en las que manejarás a Clank han sido dosifi-



INSOMNIAC HA MEJORADO LA MEZCLA DE GÉNEROS QUE CARACTERIZA A LA SAGA



El tiempo en tus manos

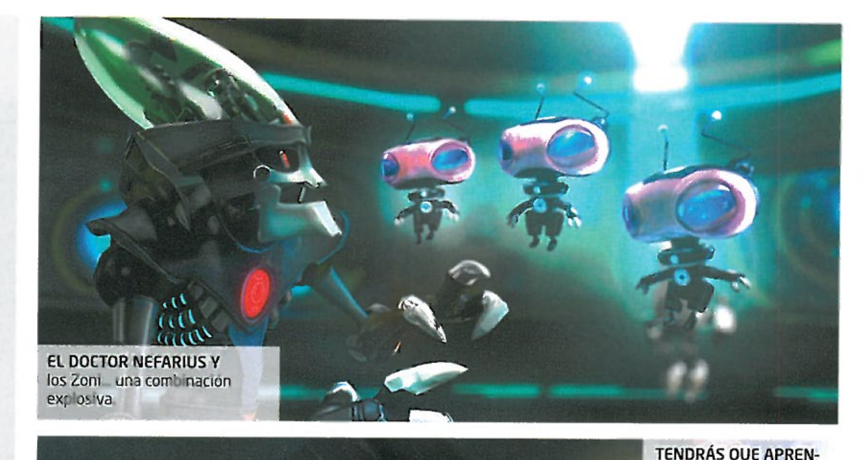
CUATRO CLANKS

Los niveles protagonizados por Clank son un auténtico desafío a la sincronización y la estrategia del jugador. Tendrás que realizar hasta cuatro grabaciones de tus movimientos y reproducirlas con un "timing" perfecto para sincronizarte con tus "otros Clank" y resolver cada uno de los puzzles planteados.

Armas y municiones

POTENCIA TU ARMAMENTO

Por si no fuera suficiente con todas las armas de las dos anteriores entregas, Insomniac ha añadido nuevas armas (y ha mejorado algunas otras). Lo mejor de todo es que podrás potenciar cada una de tus armas cuando llegues a uno de los "puestos" de venta de armamento. Además, con cada enemigo y objeto destruido, aumentará la experiencia de Ratchet y, con ella, mejorarán todas sus armas y habilidades. Aunque al principio los enfrentamientos con los enemigos son de lo más sencillo, en cuanto avances un poco en la aventura descubrirás que la mejora de las armas y el aumento de experiencia son vitales para sobrevivir.



EL DOCTOR NEFARIUS Y los Zoni... una combinación explosiva.



TENDRÁS QUE APRENDER A usar cada una de las armas de Ratchet en el momento más adecuado.

Interferencias



R&C: ARMADOS HASTA LOS...



BLINX: THE TIME SWEEPER



R&C: EN BUSCA DEL TESORO

ALGUNOS DE LOS ESCENARIOS te obligarán a usar tus botas magnéticas para andar por el techo.

cadas a lo largo de la aventura y en ellas tendrás que sincronizar tus acciones... contigo mismo. La mayoría de ellas te pondrán en salas cerradas con multitud de interruptores; tu principal habilidad será la de controlar el tiempo. Tendrás que "grabar" hasta cuatro de tus acciones y reproducirlas en el momento adecuado para activar cada interruptor y resolver los puzzles... con cuatro Clanks de forma simultánea.

En lo que respecta a los niveles "normales", *Atrapados en el Tiempo* repite la fórmula que dio el éxito a la saga, uniendo a la perfección elementos del género shoot'em-up, multitudinarias batallas cuerpo a cuerpo y, por supuesto, poniendo a prueba tu habilidad con las plataformas. Entre sus novedades destacan la introducción de nuevas armas y la posibilidad de potenciarlas, el aumento de experiencia con cada objeto o enemigo destruído y una gran cantidad de extras, secretos y elementos desbloqueables que aparecerán dependiendo de tus acciones (al más puro estilo Trofeos de PS3)... o directamente, estarán ocultos en algún lugar perdido del espacio, ya que ahora tendrás libertad casi total para navegar entre las estrellas, eliminar a tus enemigos y explorar cualquier planeta. ■

Arriba y abajo

> Los puzzles de Clank.
> Insomniac ha vuelto a combinar a la perfección Shoot'em-up, "lucha" y plataformas a la antigua usanza.

> El juego te durará sólo unas 10 horas... aunque puede ser el doble si consigues todos los extras.
> Es demasiado fácil.

Ratchet & Clank: Atrapados en el Tiempo

PS3



R&C: Atrapados en el Tiempo

Género: **Acción/Plataformas**
Desarrolladora: **Insomniac Games**
Editora: **Sony C. E.**
Precio: **69,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi





www.pegi.info

Las notas

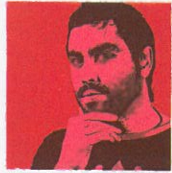
Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.9	8.8	8.5	8.0

Nota final



La opinión

EL TÍTULO DE Insomniac es ya todo un clásico en PlayStation y, por ahora, el representante más válido del género de las plataformas en PS3. Quizá hemos encontrado el contenido (y la dificultad) de Atrapados en el Tiempo algo infantil... aunque nos encanta.



Por L. Fernández





PES 2010

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Konami (Greyhound)**
Editora: **Konami**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 8.0
Sonido 7.0
Jugabilidad 9.6
Adicción 9.0

Nota final

9.2

La opinión

ANTE PES WII hay que quitarse las manías clásicas y disfrutar de desmarques naturales, jugadas de 'tiqui-taca' y un sistema para lanzar faltas que humilla al del resto de plataformas. Un seguidor del buen fútbol lo apreciará rápido y sabrá ponerse en la piel del 'entrenador-jugador' que propone el juego en Wii.





Por D. Caballero



>Control total de la táctica del equipo.
>El modo cooperativo
>El sistema de faltas es difícilmente mejorable.

Arriba y abajo

>Faltan modalidades en online, como el modo cooperativo.
>Narraciones muy flojas.
>Aspecto mejorable.

EL FÚTBOL DEL FUTURO ES EL DE WII

Una de las mayores innovaciones que han surgido del mando de Wii es el fútbol exclusivo de Konami, que continúa depurando su estilo propio e incomparable que cada vez se aleja más del de resto de plataformas.

Colocamos a Antonio López donde queríamos en los córners. Engañamos a la defensa del Chelsea con una jugada ensayada, dejando a Cesc rematar libre de marca. Sacamos el balón jugado, con nuestro lateral. Henry recuperó su mejor versión, mientras mandamos a Alves un cambio de juego 15m por delante del francés.

Este año, además, lanzamos faltas en las que el pulso de nuestra muñeca era la puntería de Villa, mientras su giro daba la 'rosca' al cuero.

Lo que podría sonar a fantasías de un amante del fútbol virtual jugando a las chapas ha ido convirtiéndose en realidad en Wii durante los últimos dos años y medio. Con *PES 2010*, Konami pule su simulador futbolístico basado en puntero y flechas, para dar lugar a partidos inimaginables a la antigua (con mando tradicional). La posibilidad de poner el balón o a un compañero en cualquier punto del campo y en tiempo real deja más a la imaginación del usuario y al realismo de las situaciones a cada edición, y por eso estamos de enhorabuena.

Comparado con 2009, en el último *PES* de Wii se toca con más fluidez gracias a unos jugadores más espabilados y a unas reacciones más precisas. Ahora, manejar al que la lleva gana enteros al poder correr con palanca mientras se organiza al resto, ventaja compensada con la carrera limitada de los cracks y complementada con el nuevo regate automático, ideado para centrarse en los desmarques de los demás.

El estilo propio llega a su súmmum cuando se une algún jugador con Mando Clásico, como en los *Pro* de antes, y la estrategia de las flechas se une al control individual de algunos jugadores. Si ese control cooperativo se hubiera llevado a más modos de juego, habría dado para mucho más vicio.

PES en Wii se verá algo pasado, pero se juega como nunca. Este sistema llegará (debería) a los juegos del futuro, así que ve planteándote aprenderlo. ■



CADA FORMA DE CONTROL tiene un mecanismo para activar el 'nitro'.

NITRO Y TUNING HIPERACCESIBLE

NFS Nitro plantea un juego veloz y arcade con un control sencillo y que se aleja de la simulación hacia la que iba la saga.

>Fácil de controlar.
>La cantidad de retos y su dificultad satisface a cualquier jugador.
>Está localizado en Madrid.

Arriba y abajo

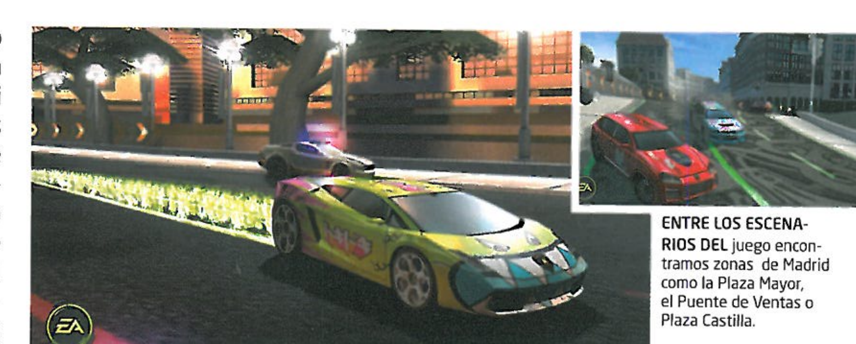
>El aspecto gráfico es pobre en cuanto a los escenarios y la cantidad de detalle.
>No tiene online.

Need For Speed Nitro es todo lo contrario a un simulador. Plantea carreras callejeras en formato Wii con tres modalidades de control, a cual más simple que la anterior (nunchuk, wiimote como volante o wiimote apuntando a la pantalla y girándolo para torcer). De esta forma cualquiera es capaz de dirigir el vehículo, que no de ganar las pruebas, con cierta facilidad. Cualquiera que no busque esto que se compre *NFS: Shift*, que ha salido hace bien poco en PC, Xbox 360 y PS3.

Al sencillo esquema de control se une un apartado de 'garaje' muy poco sofisticado. coches hay muchos ¡y con licencias!, pero las opciones no van más allá de comprar, pintar y modificar la carrocería con piezas específicas para cada coche pero que el jugador no tiene opción de elegir o comprar. Simplemente están ahí.

Gráficamente el juego cojea en cuanto a escenarios y cantidad de elementos en pantalla, aunque aporta buenas ideas en el apartado de efectos visuales (velocidad, nitro,...) y de personalización en pantalla.

Tanta democracia no quita que el juego sea todo un reto que divide sus modos en Historia y Carreras rápidas, ambos con diferentes tipos de pruebas (eliminación, velocidad punta, uso del nitro,...) y sí, claro, se le puede reprochar también que se echa de menos un modo online que permitiese carreras multijugador en vivo. ■



ENTRE LOS ESCENARIOS DEL juego encontramos zonas de Madrid como la Plaza Mayor, el Puente de Ventas o Plaza Castilla.

Pinta tu coche

WIIMOTE COMO PINCEL

Si existe una herramienta perfectamente adaptada para favorecer el 'tuneo' de vehículos en los videojuegos es el wiimote. Gracias a él, los trabajos de pintura de los coches pueden llegar a ser verdaderas obras de arte. Además, con todas las brochas, plantillas y colores, no es una tarea compleja.

Need for Speed Nitro



Need for Speed Nitro

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **EA Montreal**
Editora: **EA**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
7.0	8.0	8.3	7.6

Nota final



La opinión

SI BIEN NO es el juego de coches definitivo para Wii, supone un paso adelante en presentar modos de competir, así como efectos visuales interesantes. Sin embargo, la falta de un modo online y la sensación de haber podido dar algo más de sí nos dejan una sensación amarga.



Por Chema Antón

UNA VEZ QUE CONSIGUES buenos ejemplares es hora de lanzarte a la lucha. Cuida de tus ataques y defensas.

JUEGA CON LA REALIDAD

Un ejército de bichos se pasea por nuestras calles, por nuestras casas, pero no podemos verlos... hasta ahora. Gracias a la cámara de tu PSP podrás cazar y luchar con estas criaturas.

Un estudio de desarrollo que logra innovar en este manido mundillo del videojuego se merece un saco de piropos, alabanzas, halagos y hasta que varios estadios de primera división repletos hasta la bandera le hagan la ola mientras gritan ¡que viva la madre que os parió! Es lo menos que podemos hacer ante Novarama, un estudio de desarrollo catalán que le ha caído en gracia a Sony y que lanza ahora para su portátil *Invizimals*, un juego que no tiene nada que ver con nada que hayas visto hasta ahora. Te lo aseguramos.

Invizimals es, en esencia, un juego de rol, lucha y caza/recolección que se asemeja a *Pokémon* o cualquiera de los otros 250 clones que ha dado la industria. Pero sólo en esencia. Porque *Invizimals* es mucho más, muchísimo más, ya que aquí no hay niveles diseñados de ningún tipo, ni mundos raros de muchos colores, ni personajes con nombres exóticos. Como bien nos dice Daniel Sánchez Crespo, director del juego, "aquío el héroe eres tú y el nivel es tu propia casa".



Posa con ellos

HAZLOS CRECER

Si eres capaz de fotocopiar y ampliar la tarjeta mágica, conseguirás tener a unos Invizimals enormes. Mira la foto que nos hicimos con una cartulina de algo más de un metro de largo. ¿Te lo imaginas tan grande como un edificio? Se puede.



BUSCA MUNICIÓN O UTILIZA cualquier cosa como arma.

El juego hace alarde de avanzadas tecnologías de 'realidad aumentada' y, gracias a la pequeña cámara de la PSP y una 'tarjeta mágica' (incluidas ambas en el pack del juego) puedes detectar en cualquier rincón de tu casa, de la calle, del colegio, a estos increíbles seres. Tu objetivo es encontrarlos, cazarlos con diferentes técnicas y juegos y coleccionarlos para después competir con ellos, o incluso comerciar invizimals con los colegas.

PUEDES MOVER EL ÁNGULO de la cámara o la tarjeta en pleno combate.

EN CUALQUIER SITIO PUEDE aparecer un ejemplar raro. ¡Rápido, dale caza!

> Increíble tecnología de realidad aumentada.
> Buenos diseños.
> Miles de opciones y multijugador.

⇅ Arriba y abajo

> Que no son de verdad.
> Necesitas amigos para disfrutarlo a tope.
> Poca resolución de la cámara de PSP.

CAZA INVIZIMALS BAJO EL FREGADERO, EN LA DUCHA...

La historia del juego, que la tiene, está contada de forma genial a través de vídeos cinematográficos geniales. El argumento nos cuenta que un científico en Japón ha descubierto que con la cámara de la PSP se pueden ver a estos seres y nos reclama para ayudarle a cazarlos, clasificarlos y estudiar sus características. Nos metemos al lío y, al principio, aprenderemos técnicas para encontrar a cada especie de Invizimals y cómo cazarlos.

Algunos especímenes aparecen en entornos rojizos, otros con una determinada luz, otros a una hora concreta del día. Os aseguramos que hay algunos que serán complicadísimos de encontrar. Cada Invizimlas, además, tiene tres fases de evolución y hasta existen mutaciones en todos ellos, lo que hace que en el juego haya más de 120 especímenes, sin contar las mutaciones y los bichos aun más raros. Lo bueno, es que puedes intercambiar ejemplares con tus colegas, para mejorar tu colección. Eso, o competir uno contra uno jugándote un Invizimals.

La vocación de comunidad de este juego es brutal y por eso el título se conecta vía Wi-Fi ya sea ad-hoc o infraestructura, para que puedas luchar con tus invizimals, o comerciar, con cualquier otro cazador de cualquier parte del mundo.

La sensación de estar viendo a unos bichos reales en 3D sobre nuestra mesa o el suelo del salón (a los que podemos asustar, soplar o 'tocar' con el dedo) es impagable, además con un diseño de diez. Una maravilla que tendrá secuelas.



BUSCA MUNICIÓN O UTILIZA cualquier cosa como arma.

PSP



INVIZIMALS

Género: **Rol/Lucha**
Desarrolladora: **Novarama**
Editora: **Sony C.E.**
Precio: **49,95€ (con cámara)**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces 
Textos 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.9	8.8
Jugabilidad	**Adicción**
9.4	9.6

Nota final



La opinión

DESPUÉS DE SER presentado en el pasado E3, Invizimals se trajo para España el premio de mejor tecnología del año. No es para menos. Pero ahora que está a la venta, además, creo que no hay un mejor juego de PSP para un chaval entre 7 y 12 años. Van a flipar.



Por G. Maeso

Wii



Shaun White Snowboarding World Stage

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **Ubi Soft**
Editora: **Ubi Soft**
Precio: **44,95€**
Jugadores: **4**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos



8.0

Sonido



8.0

Jugabilidad



8.5

Adicción



7.5

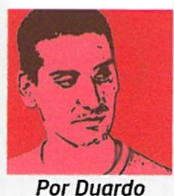
Nota final



8.0

La opinión

NO ES LA versión de PC del Shaun White, pero como ya pasó con *Grand Slam Tennis*, el estilo y el cuidado puesto por sus desarrolladores en cada detalle del título invitan a disfrutar de una experiencia de juego divertida y de inmersión gracias a su alta jugabilidad... ¡y a su música!



Por Duardo

Wii SHAUN WHITE SNOWBOARDING WORLD STAGE



EL TÍTULO LUCE ASÍ de bien en la supuestamente poco afortunada Nintendo Wii

SNOWBOARD SIN SALIR DEL SALÓN DE TU CASA

La saga patrocinada por el deportista Shaun White se sube al carro del Wii Motion Plus con innovaciones de control y diversión a prueba de cobardes.

Tras una serie de títulos de calidad para todas las plataformas, la saga Shaun White aterriza por segunda vez en Wii con novedades muy interesantes en jugabilidad y calidad técnica.

SWS: World Stage llama la atención por el estilo cartoon de sus personajes y entornos, amén de los decorados y videos introductorios. Un estilo muy adecuado para las limitaciones gráficas de la blanca de Nintendo.

El desarrollo del juego es sencillo: se trata de realizar pruebas variadas que incluyen slaloms, piruetas aéreas, raíles, carreras de descartes, etc... e ir ascendiendo en el ránking internacional desde el puesto inicial 100 hasta llegar a ser el número 1. Para ello, contamos con un nutrido grupo de personajes muy bien definidos con características propias en cuanto a velocidad, salto, etc... Esto nos obligará a escoger adecuadamente al deportista en cada caso. Al mismo tiempo, será posible competir con hasta 3 compañeros en el modo campaña o modos versus y silla caliente en el multijugador más puro.

Donde radica la novedad de *Shaun White Snowboarding World Stage* es en el control de nuestro esquiador: Con la Wii Balance Board conseguimos el mayor realismo, aunque es bastante más difícil llegar a dominarlo. Si, por el contrario, usamos el mando con el Wii Motion Plus, éste se convertirá en una extensión de la tabla, respondiendo de forma espectacular a nuestros movimientos. Para rizar el rizo, el editor de trucos personalizados, más que una curiosidad, puede llegar a convertir la experiencia deportiva en algo muy, muy divertido. Recomendable. ■



REALIZAR VARIOS TRUCOS SEGUIDOS nos permitirá alcanzar los objetivos de puntuación



> El control del juego con el Wii Motion Plus es una gozada.
> Los gráficos estilo cartoon.
> Está doblado.

Arriba y abajo

> Puede llegar a ser algo repetitivo.
> Superar ciertas pruebas con la Wii Balance Board es casi imposible.


7
www.pegi.info
Nintendo
¡Disponible desde el 11 de diciembre!
THE LEGEND OF
ZELDA
Spirit Tracks
NINTENDO DS
¡Viaja con Zelda!
¡Conoce nuevos personajes!
¡Enfréntate a poderosos enemigos!
¡Utiliza el stylus para moverte, tomar notas, resolver puzles y mucho más!
¡Nuevos y exclusivos ítems que podrás controlar soplando en el micrófono!
¡Blande tu espada!
¡Controla a Espectro!
¡Toca la flauta de Pan!
¡Crea un remolino!

PSP



GTA: Chinatown Wars

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Rockstar**
Editora: **Take Two**
Precio: **39,95€ (PC);**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi

18

www.pegi.info

Las notas



Gráficos 8.4
Sonido 7.0
Jugabilidad 8.8
Adicción 9.0

Nota final



8.6

La opinión

NO DUDAMOS NI un momento de la enorme calidad de Chinatown wars, pero es cierto que se trata de un porte de una consola inferior técnicamente que ahora se recicla para PSP y eso tiene sus costes.



Por G. Maeso



PSP GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

NO ESTÁS ACOSTUMBRADO A verla así, pero esto es Liberty City

EL JUEGO MANTIENE LAS escenas fijas para contar la historia

CARGA EL RIFLE CON el stick analógico y dispara

TU MISIÓN ES LLEVAR los asustos turbios de la familia.

LUCES Y SOMBRAS EN LA PEQUEÑA CHINA

La versión de *GTA* que se estrenó en Nintendo DS llega, renovada y maquillada, para triunfar en PSP, la portátil a la que mejor sienta la saga de Rockstar.

El lanzamiento a principios de este año de *GTA Chinatown Wars* para Nintendo DS resultó toda una revolución. Técnicamente, el juego es el mejor título del catálogo de la portátil de Nintendo de largo, y resultó un excelente episodio para la saga. Pero las ventas no resultaron ser las esperadas.

Por eso, los chicos de Rockstar decidieron rentar la inversión de otro modo y para ello nada mejor que llevar el juego a PSP, una plataforma que ha demostrado su gran amor por la saga con el tremendo éxito de ventas de *Liberty City Stories* y *Vice City Stories*. Eso sí, conviene que los aficionados que devoraron esos dos titulazos, los borren de su mente antes de meterse en faena con este nuevo título.

Guerra en Chinatown

Esta advertencia es crucial para disfrutar de la calidad, enorme sin duda alguna, de GTA Chinatown Wars, pero hay que tener en



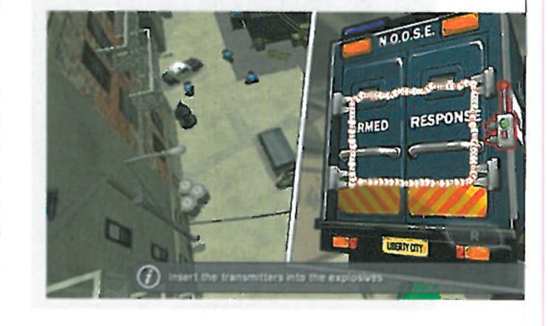
cuenta que nada tiene que ver con aquellos dos títulos (muy superiores técnicamente), no en vano esto es un porte, sin más, de un juego de DS.

Las buenas noticias son que ahora el ángulo de visión sobre Liberty City es mucho mayor, gracias a la mayor pantalla de PSP y que la calidad gráfica del juego ha mejorado notablemente, gracias a la inclusión de luces y sombras imposibles de reproducir en la versión original. Además, la versión de PSP incluye misiones nuevas y exclusivas, lo que alarga la vida del título. ■

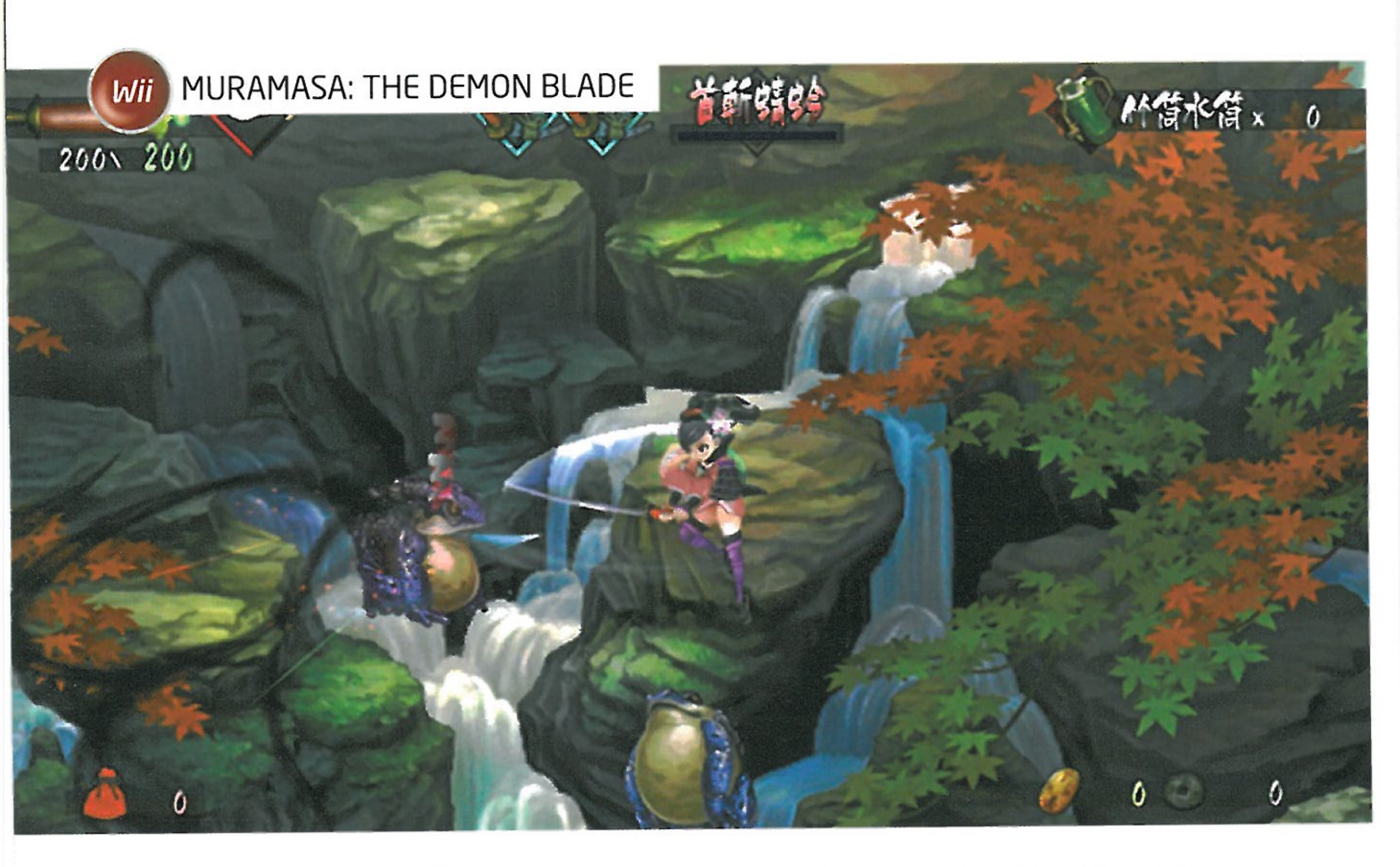
No sin mi stylus

ROBANDO COCHES

Uno de los elementos que hicieron único al título cuando apareció para Nintendo DS fue, además de la visión cenital tan nostálgica propia de las dos primeras entregas de la saga, las opciones táctiles. Al perder la pantalla táctil y el stylus de DS, el juego resuelve los puzzles y minijuegos con el stick análogico de PSP y otros trucos. Aunque pierde encanto, sale del paso.



Wii MURAMASA: THE DEMON BLADE



UN POEMA DE KATANAS Y FANTASÍA JAPONESA

Sin hacer ruido, llega esta pequeña obra de arte en dos dimensiones que combina aventura y beat'm up

Pasará sin pena ni gloria. Unos pocos miles de copias de *Muramasa: The Demon Blade* llegarán a España y quedará relegado al tercer estante de las tiendas. Una pena. Contiene elementos para convertirse en uno de los cinco mejores juegos de 2009 para Wii.

Quizá su estética de manga japonés y su diseño de jugabilidad ideado para las dos dimensiones lo alejen de la vanguardia de los juegos actuales, pero nunca de la capacidad de atraer y divertir.

Muramasa. The Demon Blade es un beat'm up (golpes, golpes, golpes) típico con movimiento horizontal cuenta con una estructura es tan simple y fácil de coger que resulta difícil no engancharse. Se avanza lateralmente de pantalla en pantalla mientras entramos en multitudinarias peleas y vamos recolectando las 'almas' de las que se alimentan las espadas que utilizaremos. Más allá de la historia de venganza principal, el juego consiste en ir consiguiendo puntos de experiencia y objetos que nos permitan desbloquear nuevas espadas (Muramasa es el nombre de un clan japonés de forjadores de katanas) cada vez más poderosas.

EL JUEGO MANTIENE LAS escenas fijas para contar la

Si *Muramasa* destaca por algo más que por la ingente cantidad de objetos y lo gigantesco de su mapa y cantidad de enemigos, es por una cuidada presentación que no alardea técnicamente, pero consigue crear el ambiente perfecto para un juego de este tipo, lleno de efectos visuales y con una banda sonora que atrapa.



100% Japón

DIBUJADO A MANO

Los creadores del juego han hecho un espectacular trabajo gráfico con efectos y las pocas animaciones de los dos personajes jugables. Sin embargo, por debajo de ellos, existen una serie de ambientaciones y escenarios dibujados a mano que capturan toda la esencia clásica del arte japonés y su ancestral cultura.





Muramasa: The Demon Blade

Género: **Aventura/Beat'm up**
Desarrolladora: **Vanillaware**
Editora: **Atari/Marvelous**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.9	8.8
Jugabilidad	**Adicción**
8.8	9.0

Nota final



La opinión

ATRAPADOS POR SU concepto gráfico, estamos ante un videojuego sin grandes exigencias y que ofrece una satisfacción inmediata a modo de progreso y, sin grandes artificios.



Por Chema Antón

PS3 XBOX 360



Fairytale Fights

Género: **Beat'em-up**
Desarrolladora: **PlayLogic**
Editora: **Koch Media**
Precio: **59,95€**
Jugadores: **1 -4**
Online: **No**
Idioma:
Voces:
Textos:

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.4	7.7
Jugabilidad	**Adicción**
8.0	7.6

Nota final



La opinión

AL IGUAL QUE ha ocurrido con juegos como Watchmen, Fairytale Fights no es un mal juego si se dan una de estas dos opciones: a) sale durante los años 90; b) es de distribución digital. Es un juego ocurrente y divertido, pero demasiado simple para lo que cuesta.



Por L. Fernández

PS3 360 FAIRYTALE FIGHTS



Cuento de (sangr)hadas

¿GORE Y SIMPATÍA?

La gracia de Fairytale Fights es que plantea un conflicto entre un apartado gráfico aparentemente inocente y un contenido eminentemente adulto. Será que nos vamos haciendo mayores, pero creemos que si se hubiera obviado la sangre y las vísceras, el juego hubiera ganado enteros gracias al originalísimo estilo gráfico utilizado por PlayLogic.

CUENTOS CLÁSICOS COMO NUNCA LOS IMAGINASTE

Caperucita Roja, sangre, El Nuevo Traje del Emperador, gore, Jack y sus Habichuelas Mágicas, armas, Blancanieves... ¿crees que sobra algo? En Fairytale Fights, no.

Qué ocurriría si uniésemos a Disney y a Troma en una licuadora? El resultado sería, sin ninguna duda, Fairytale Fights, un beat'em-up al más puro estilo Final Fight protagonizado por personajes de cuentos clásicos... y en el que la sangre y la violencia son los protagonistas indiscutibles. PlayLogic firma este divertido y colorista engendro que nos trae grandes recuerdos: Caperucita Roja, El Traje Nuevo del Emperador... aunque sin duda los recuerdos más presentes serán Final Fight y, sobre todo, Mortal Kombat. Y es que la sangre y las visceras correrán continuamente por la pantalla de forma gratuíta y, en ocasiones, a través de la tecnología Dynamic Slicing, que te permitirá cortar en pedazitos a cualquiera de tus enemigos, siempre y cuando cuentes con un arma cortante... de entre las más de 150 existentes en el juego. Una de las principales características de Fairytale Fights es que permite el juego cooperativo para hasta cuatro jugadores de forma simultánea, algo que hace mucho más divertida la aventura. Y es que diversión, diversión... el diseño de niveles es algo repetitivo y las rutinas de los jefes finales algo simples; si no cuentas con un compañero con quien "repartir leña" podrías aburrirte rápidamente del título de PlayLogic. Fairytale Fights podría haber sido un grandísimo título durante los tiempos de los 16 bits, pero a estas alturas, con títulos como Assassin's Creed II o Uncharted 2 en el mercado, Fairytale Fights habría sido un juego perfecto para su compra digital. ■

ASÍ, SIN LA SANGRE pegada en suelos y paredes, parece hasta un juego tranquilo...



>Une un apartado gráfico aparentemente infantil con un contenido adulto y sangriento... es original.
>Pueden jugar cuatro personas simultáneamente.

Arriba y abajo

>El diseño de los escenarios es muy repetitivo.
>Su precio nos parece demasiado alto para su contenido.



ELIGE ENTRE CUATRO PERSONAJES de cuentos clásicos y acaba con cuantos enemigos encuentres.

PSP OBSCURE: THE AFTERMATH

MIEDO PORTÁTIL

Desenfadados estudiantes en la universidad y una pesadilla de sangre y destrucción. Una película de miedo adolescente en tu PSP.

La saga de terror *Obscure*, sin llegar a las cotas de popularidad de otros 'survival horror' como *Silent Hill* o *Resident Evil*, se ha convertido en una serie de culto. Su original propuesta de copiar todos los tópicos de las películas de terror americanas tipo 'Scream' o 'Sé lo que hicisteis el último verano' triunfó entre una gran parte de los usuarios de PS2 con sus dos primeras entregas. La secuela, que llegó en 2007 y que también tuvo versiones de PC y Wii, llega ahora adaptada a la portátil de Sony.

Es cierto que *Obscure II* no tuvo tan buenas críticas como la primera entrega y todas sus pegas (falta de originalidad, carencia de un guión decente y dificultades con las partidas de un jugador) se trasladan a este porte para PSP. Pero, también hay que decir que, si te gusta el género, esta entrega portátil puede ser divertida.

Como en el juego original, aquí hay que encarnar a un grupo de adolescentes (podremos cambiar de uno a otro personaje y utilizar sus habilidades) e intentar sobrevivir a una infección vegetal que ha convertido a los estudiantes en horribles mutantes sedimentos de sangre. Acción, sustos y muchos puzzles nos conducen por una historia divertida que se disfruta, sobre todo, en partidas cooperativas ad-hoc con algún colega. De hecho, esto es casi imprescindible. ■


CUIDA DE QUE TU compañero no muera o tendrás que empezar de nuevo


BUSCA MUNICIÓN O UTILIZA cualquier cosa como arma



Furia adolescente

PALOS Y PUZZLES

El diseño de del título potencia el juego cooperativo, por eso es en este modo cuando el título se disfruta de verdad. Por eso, cada personaje tiene una habilidad especial, que resulta fundamental para avanzar en la aventura. Uno mueve objetos pesados, otro descifra enigmas, otro 'hackea' sistemas de seguridad...



> Magnífico apartado gráfico.
> Modo cooperativo
> Divertidas conversaciones.

Arriba y abajo

> El juego individual es algo pesado.
> No tiene online.
> No hay nada extra desde la versión PS2.

PSP



OBSCURE

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Hydravision**
Editora: **Koch Media**
Precio: **29,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma:
Voces (inglés)
Textos (español)

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.5	8.0	7.2	7.5

Nota final

7.8

La opinión

TÉCNICAMENTE NOS ENCONTRAMOS ante un gran juego, con unos gráficos geniales y una cuidada ambientación. Además, la inspiración 'made in USA' es divertida. Perono deja de ser el porte de un juego que ya en su día se quedó algo flojo. En cooperativo, gana.



Por G. Maeso

PSP PS2 MOTORSTORM ARTIC EDGE





Motorstorm Artic Edge

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Big Big Studios**
Editora: **Sony C.E.**
Precio: **39,99€**
Jugadores: **1-6**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.8	8.6
Jugabilidad	**Adicción**
9.4	9.5

Nota final



La opinión

ACOSTUMBRADOS A LAS flojas conversiones para portátil de títulos de esta magnitud, Artic Edge nos ha dejado 'helados', pero de satisfacción. Un Motorstorm muy digno, cargado de pruebas de lo más adictivas y, además, con la guinda de las carreras online.





Por G. Maeso

LOS ESCENARIOS HELADOS
Y escarpados de las montañas de Alaska te esperan.

QUEMA RUEDAS SOBRE LA NIEVE

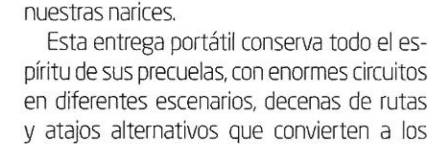
La genial saga de conducción off-road de Sony traslada sus frenéticas carreras al círculo polar ártico.

El agobiante desierto de la primera entrega de *Motorstorm* y la exuberante vegetación de su secuela *Pacific Rift*, han dado paso a las nevadas y escarpadas tierras de Alaska en la que podemos considerar su tercera entrega, aunque ésta sólo aparezca para PSP (y PS2). ***Motorstorm Artic Edge*** no es una conversión 'ligth' para la portátil, sino que se trata de un juegazo de conducción extrema, a la altura de la saga.

Los entornos nevados son el principal atractivo de este juego, además de los 24 vehículos nuevos, todos diseñados para desenvolverse en este terreno (desde las motos de nieve o los camiones de gran tonelaje a las gigantescas máquinas quita-nieve). Es todo un espectáculo para la vista conducir por estrechos desfiladeros atestados de nieve, con ocho vehículos en pista y decenas de explosiones, avalanchas y senderos nuevos en los trazados que se abren delante de nuestras narices.

Esta entrega portátil conserva todo el espíritu de sus precuelas, con enormes circuitos en diferentes escenarios, decenas de rutas y atajos alternativos que convierten a los circuitos en verdaderos laberintos, desastres provocados por otros vehículos, puentes que se derrumban, explosiones... Una pasada.

El juego cuenta con el modo festival, con cientos de eventos para desbloquear, además de un modo 'diversión violenta', con pruebas rápidas, carreras contra el crono y las opciones multijugador (ad-hoc online) para seis jugadores. ■





>Vehículos y circuitos muy variados.
>Excelente sensación de velocidad.
>Pruebas de todo tipo y multijugador online.

Arriba y abajo

>Sólo ocho coches en cada carrera.
>Tal vez, demasiado sencillo para lo que la saga acostumbra.

A lo bestia

BURRO GRANDE...

Esta gélida entrega del juego contiene 24 vehículos distintos, divididos en ocho clases diferentes. Cada uno con sus pros y contras para cada terreno y prueba concreta. Entre todos destacan las gigantescas máquinas quitanieves, capaces de llevarse por delante a cualquier vehículo rival. Eso sí, no son demasiado maniobrables ni veloces. Pero ya sabes: "burro grande, ande o no ande".



TU ELIGES TU VEHÍCULO ideal: velocidad y ligereza o la contundencia de un enorme camión.

JUEGA CON AMIGOS EN multi-jugador.

VISITA LOS CONCESIONARIOS Y consigue los mejores coches para tu garaje.

LA VISTA EN PRIMERA persona siempre es la que ofrece algo más de velocidad.

NO HAY OPCIONES DE personalización, pero puedes tocar las opciones de conducción.

¿TE GUSTA CONDUCIR?, PUES TE VAS A HARTAR

Por fin, tras una larga espera, la saga de conducción más prestigiosa de todos los tiempos llega a la portátil de Sony. Pero ¿habrá merecido la pena?

Prácticamente desde que Sony lanzó su PSP, la portátil ha vivido con la esperanza constante de albergar su propio juego de la saga *Gran Turismo*, tal vez la última gran franquicia de Sony que no había llegado aún a su portátil. Ahora, tras los retrasos acostumbrados de una entrega de *GT*, llega el título de los genios de Polyphony y, nada más llegar, la crítica la ha recibido con más palos que halagos, sobre todo por la falta total de un modo 'carrera' y la presencia de tan sólo cuatro vehículos simultáneos sobre el asfalto.

Pero es que hay que tener en cuenta que los desarrolladores se han enfrentado a un gran reto a la hora de hacer un porte a PSP de una saga como *Gran Turismo*. Y para ello han tomado la decisión de cambiar el espíritu del juego. El título permite acceder, desde el principio, a los 35 circuitos diferentes (que cuentan con 70 variaciones de trazado), en los que se puede acceder a pruebas de



carrera, contrarreloj y derrapes. Superar sus diferentes niveles otorgan créditos, para ir adquiriendo vehículos a medida que avanzamos en un curioso sistema de días. Así, cada día, se van abriendo nuevos concesionarios, con nuevos coches en venta, para poder ir engordando nuestro garaje (un garaje que se 'entenderá' en un futuro con el *GT5* de PS3). Además, el juego va cargado con 102 retos de conducción para depurar tu técnica y ganar créditos y estatus.



>Apartado gráfico.
>El nivel de realismo en la conducción sigue siendo sublime.
>Modos multijugador.

Arriba y abajo

>No cuenta con un modo evolutivo ni de personalización.
>Sólo cuatro coches en carrera y no hay online.

Y cuestiones técnicas, *GT* es, probablemente, el juego con mejores gráficos que hayas visto corriendo en tu PSP y la física de sus vehículos, como siempre, sublime. Pero lo mejor, es contar con tres colegas con los que disfrutar los tres modos ad-hoc. ■

Gran Turismo



Gran Turismo

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Polyphony Digital**
Editora: **Sony C.E.**
Precio: **39,99€**
Jugadores: **1-4**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 9.5 · Sonido 9.0



Jugabilidad 7.5 · Adicción 8.0



Nota final



8.5

La opinión

COMO NO PODÍA ser de otra manera, estamos ante un impresionante simulador de conducción, pero tal vez se ha quedado un poco corto en esta versión descafeinada para la portátil de Sony.



Por G. Maeso





M&L: Viaje al centro de Bowser

Género: **Rol**
Desarrolladora: **Alpha Dream**
Editora: **Nintendo**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Textos** 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.5	8.0
Jugabilidad	**Adicción**
9.5	9.0



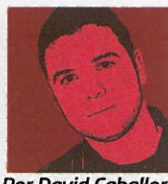
Nota final



9.3

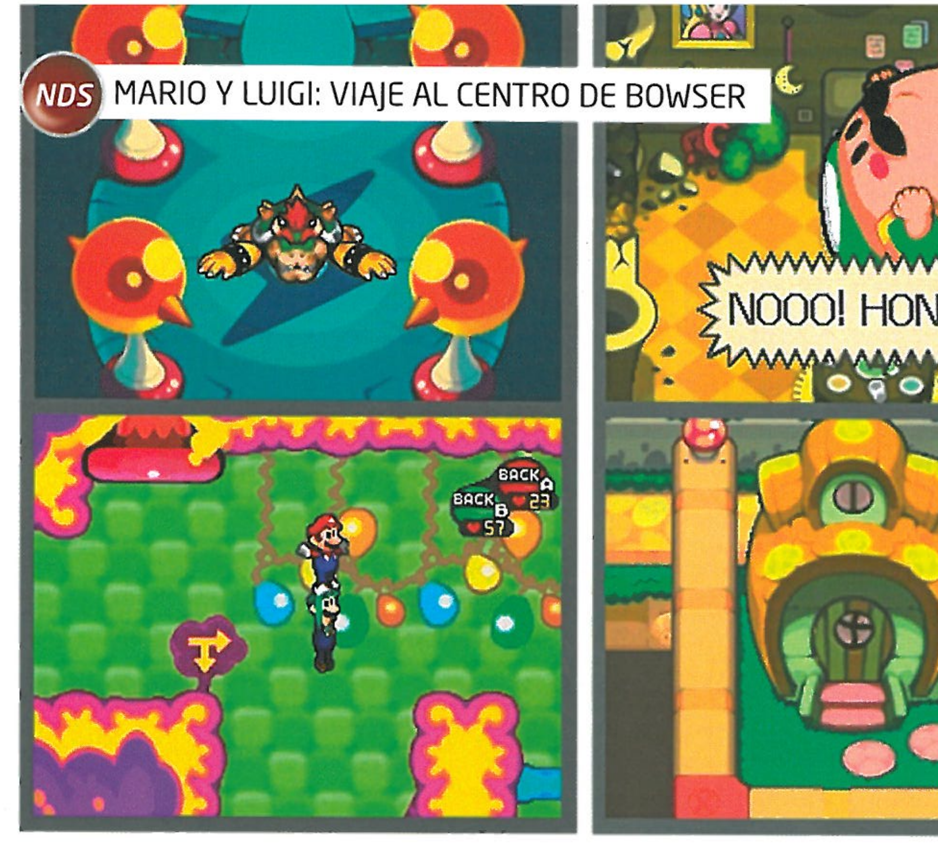
La opinión

PROBABLEMENTE LA MEJOR forma de iniciarse en los RPG y un título imprescindible para nintenderos que se precien de serlo. Larguísimo, muy variado, salado y capaz de no hacerse pesado ni para los hechos a la serie. Una maravilla bien hilada y con un resultado genial.



Por David Caballero

NDS MARIO Y LUIGI: VIAJE AL CENTRO DE BOWSER



SIMPLEMENTE, EL MEJOR RPG PARA NINTENDO DS

La casa de Mario se preguntaba cómo sacar punta a su serie de rol. El resultado: un crítico en calidad, un bonus en memorable y un +100 en ingenio.

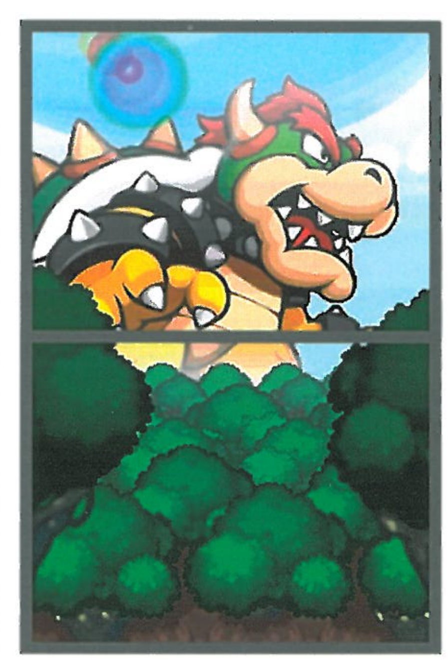
Experto en RPG pero harto de clichés sobre orbes, pociones y culebrones? ¿Eterno "aspirante a jugador" de este género? ¿Fan del Reino Champiñón? (a ti no te hace falta leer más). Si algún ser dentro de ti ha dicho "sí" mientras leías, el nuevo *Mario & Luigi* es tu siguiente compra obligatoria. Y si no, puede que lo disfrutes como un enano, igualmente.

Lo más reseñable de esta tercera entrega es que, sabiendo a clásico tanto por su contenido como por su mecánica, es increíblemente variada e innovadora en situaciones de juego.

Viaje al Centro de Bowser propone exactamente el disparate que reza el título, para que el jugador lleve a la pareja de fontaneros a "revisar" las tuberías internas del malísimo mientras monta su particular caos controlándolo en el mundo exterior... durante un tiempo. Si Bowser traga mucha agua, la pareja puede flotar y acceder a otras zonas. Cuando el escupefuego se ha quedado sin llama, quizás haya que apañarle algún mecanismo interior. No te contaremos más, pero de estas combinaciones hay cantidad, desternillantes al máximo.

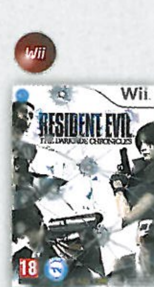
El humor vuelve a ser esencial para seguir un guión más surrealista que nunca y que sabe cachondearse de todo con mucho estilo, abandonando la ñoñez de otras series como Party. Mejor aún con frases como "más seco que la mojama" y considerando que el balance entre diálogos, paseos, combates, escenas o minijuegos mantiene al usuario enganchado a las pantallas en partidas cortas o largas, algo que no se consiguió en Superstar Saga o Compañeros en el Tiempo.

Y desde aquí sigue siendo un RPG con sus turnos de ataque, su subida de nivel o sus mapas llenos de secretos. Con sus objetos equipables, comprables o coleccionables. Con puntos hasta para parámetros como el "bigote". Toda esta parafernalia no quita el protagonismo a la diversión debido a la constante interacción (ahora sí se explota la DS) e innovación. ■



EXPLORAREMOS EL CUERPO DE Bowser que quedará dividido en salas.

Wii RESIDENT EVIL: THE DARKSIDE CHRONICLES



RE: TDC

Género: **Shooter 'on-rails'**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Koch Media**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Rankings**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.5	7.7
Jugabilidad	**Adicción**
8.5	8.5

Nota final

9.1

La opinión

AUNQUE ES LA enésima secuela de *Resident Evil*, el esfuerzo de Capcom por adaptarse a Wii y conseguir sacarle el provecho que se le saca en este shooter es loable. Además de dar continuidad, *The Darkside Chronicles* consigue ser épico y encuentra toda esa tensión que busca.



Por Chema Antón





player RECOMENDADO

INFECCIÓN DE SHOOTERS EN WII

Otro juego de tiros sobre raíles vuelve a encogernos el corazón a base de infectados que atacan a plena luz, una gloriosa vuelta a Racoon City y una buena historia.

Tienen mucha razón los que dicen que los shooters 'on rails' (o sobre raíles) son demasiado previsibles, poco espontáneos y que pertenecen a otra generación. Se olvidan de añadir que en Wii suponen una de las mejores opciones de probar puntería, una forma de placer instantáneo poco accesible en otras formas de shooter y el único modelo para, de verdad, poner a prueba el corazón del jugador que se somete, en el caso de *Resident Evil: The Darkside Chronicles*, a una avalancha de zombis constante.

Eso es lo que propone Capcom, una buena historia, que viene decorada con unas escenas de video entre fase y fase que se colocan entre lo mejor de la consola, a la que se le une la acción violenta de no saber ni a donde disparar cuando uno ve que los grupos de infectados se le echan encima sin remedio.

Es, sin más, el placer de esa sensación claustrofóbica de sentir que no hay suficientes balas en el cargador para todos los enemigos en pantalla, que tu compañero (puedes optar por un modo cooperativo) está recargando o que el brazo empieza a pesar de tener sostenido el mando apuntando al televisor durante los tres o cuatro minutos de acción frenética.

RE:TDC se une a una lista de buenos shooters sobre raíles en la consola de Nintendo. A favor: el regreso a Racoon City, que apreciarán los que hayan jugado a títulos anteriores, la narración o el aspecto gráfico general. En lo negativo, algunas horripilantes texturas, que la voz venga en inglés y que la dificultad no sea un poco más elevada en el modo difícil. ■

Narración

SOLO ANTE EL PELIGRO

Uno de los recursos narrativos del juego (funciona en cooperativo) que hace que se pasen momentos especialmente tensos son las escenas en las que aparece el compañero en pantalla y sólo uno de los dos puede disparar. De esa forma toda la responsabilidad recae sobre uno de los personajes que se ve obligado a solucionar la papeleta sin la ayuda del compañero.



UN RECURSO ES DEJAR al jugador 'sólo ante el peligro'.



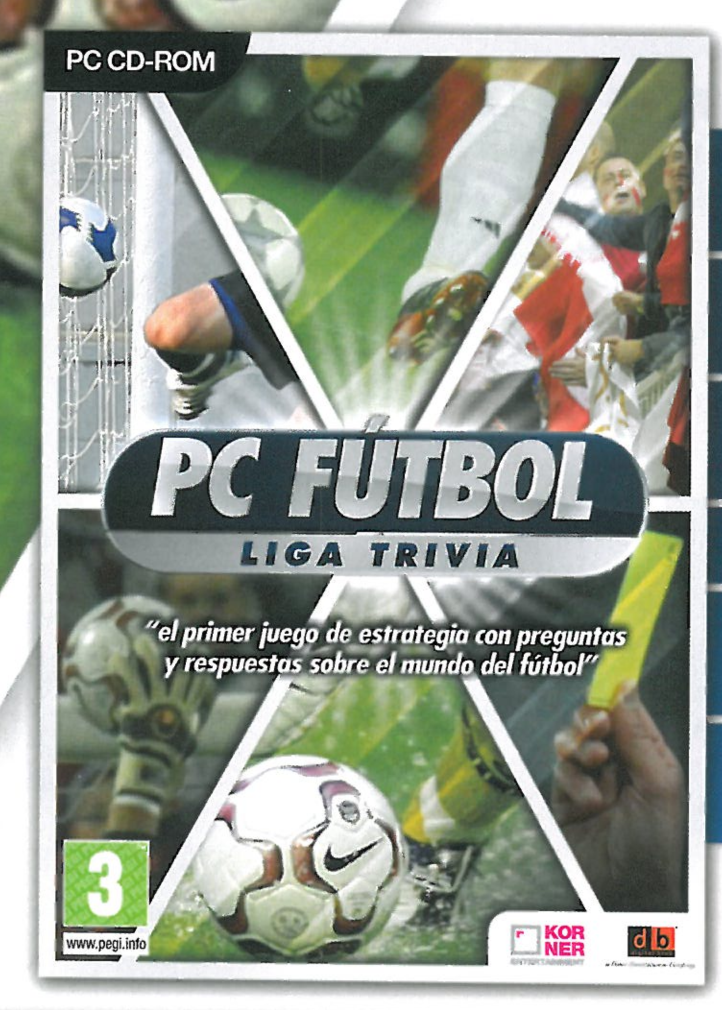
PC FÚTBOL
LIGA TRIVIA

POR SÓLO
19,99€

¿Crees que eres el mayor experto en fútbol del mundo?

¡Ahora tienes la ocasión de demostrarlo!

COMPITE CONTRA LOS MEJORES EQUIPOS EN EL JUEGO DEFINITIVO DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS SOBRE EL MUNDO DEL FÚTBOL



"Ya está aquí el juego para los que lo saben todo sobre el mundo del fútbol"

- Responde correctamente a **10.000 preguntas** sobre el mundo del fútbol
- Incluye **5.000 fotografías** de fútbol nacional e internacional
- Participa en los **3 Modos de juego** incluidos: Partido Amistoso, Liga y Quiz
- **Edita** tus jugadores, equipos y equipaciones
- Dirige a tu equipo definiendo la **estrategia**, los cambios, los parámetros de los jugadores...
- Incluye el **modo Liga**: demuestra que eres el mejor de los 20 equipos participantes

Crea tus equipos favoritos y compite con los de tus amigos





www.kornerentertainment.com/pcftrivia





PS3 EYE PET

PS3



Eye Pet

Género: **Puzzle**
Desarrolladora: **London Studio**
Editora: **Sony C.E.**
Precio: **49,95€ (PC) (incluye cámara)**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.0	7.7

Jugabilidad	Adicción
7.8	7.5

Nota final



7.6

La opinión

UNA FANTÁSTICA APLICACIÓN para mantener a los niños corriendo y jugando en el salón. Se enamorarán de este extraño y adorable simio. Aunque termina resultando repetitivo, los minijuegos y actividades pueden entretener varias horas.



Por G. Maeso



UNA MASCOTA CASI REAL EN TU SALÓN

Un asombroso juego que introduce en casa una mascota casi real que conquistará a los más pequeños. Y lo mejor es que no hay que sacarlo a hacer 'pipí'.

Ya os hablamos el pasado mes sobre las bondades de *Eye Pet*, un nuevo concepto de juego en el que Sony tiene depositadas muchas esperanzas. El juego incluye la cámara Playstation Eye y, con ella, consigue que una simpática mascota virtual aparezca en e suelo de tu salón y peudas interacturar con ella de miles de formas. El *Eye Pet* requiere cuidados de todo tipo, puedes peinarlo y vestirlo como quieras y jugar con él a decenas de minijuegos, gracias a una 'tarjeta mágica' (también incluída en el juego) que se convierte en pantalla en casi cualquier cosa.

Una monada de mascota

El juego está diseñado para los más pequeños de la casa y ellos son los que muestran las reacciones más alucinantes frente al televisor. Llegarán a estar casi convencidos de que ña mascota corretea entre sus pies.

El juego, guiado por una especie de científico que nos cuenta todos los secretos de los Eye Pet, va proponiendo una serie de retos que harán que la mascota nos obedezca cada vez más, que reconozca nuestra voz, que juegue con nosotros y responda a nuestros estímulos. Al superar estos retos desbloqueamos minijuegos, juguetes para la mascota, nuestros trajes y disfraces y retos más avanzados.

La interacción con la mascota es total: hasta podemos hacer dibujos, mostrarlos a la cámara y la mascota los reproducirá casi de manera exacta y luego jugará con ellos. ■



LA CAMA ELÁSTICA ES uno de sus juguetes preferidos.

TU EYE PET PUEDE copias cualquier cosa que dibujes.



Personalización

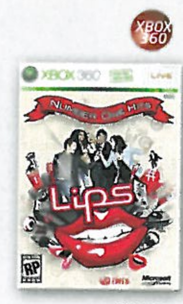
TU MASCOTA, A TU GUSTO

Las opciones de personalización de tu mascota son casi infinitas, le puedes cortar el pelo, pintarlo de colores y vastirle con cientos de ropas y complementos. Además, podrás descargar más cosas de la red, además de poder hacer vídeos y fotos de tu eye Pet y colgarlas para que tus amigos vean lo guapo que es y lo bien educado que está.

> Buen repertorio de canciones.
> Poder integrar a nuestro avatar en el juego.
> Usar las canciones de Lips.

Arriba y abajo

> Requiere saber hablar inglés.
> Escasas novedades.
> Lo de usar nuestras canciones no es perfecto.



LIPS NUMBER ONE HITS

Género: **Musical**
Desarrolladora: **Inis**
Editora: **Microsoft**
Precio: **59,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma:
Voces 
Textos 

Pegi
12
www.pegi.info

Las notas
Gráficos 7.5 · Sonido 8.5
Jugabilidad 8.0 · Adicción 7.0

Nota final
7.7

La opinión
PARA AQUELLOS QUE dominen el inglés y tengan cierta cultura musical anglosajona, una gran oportunidad de desatarse. Si no es el caso, mejor tirar a la otra opción, mucho más castiza y cercana al usuario medio español.



Por Juan "Xcast"

CANTAR PEGADOS...

La segunda parte del karaoke de Microsoft llega dispuesta a obligarnos a afinar nuestras voces ante el reto social del momento.

Quien más y quien menos conoce el funcionamiento de los juegos de karaoke. Uno canta por un micro e intenta que su tono de voz se adapta al que se pide en pantalla, que va en función de la canción que esté sonando. Hace un año Microsoft le añadió un toque personal, con micrófonos que reconocían nuestros movimientos.

Por lo visto la cosa les funcionó y este año nos llega continuación por partida doble. En este caso, con 40 éxitos en inglés, perfectos para una fiesta de gente que entienda el idioma de Shakespeare. onta. Y ese es su gran problema, puesto que esta versión de Lips queda así como algo menos accesible al público en general.

Cierto es que la mayor parte de temas sonarán a cualquier persona con oidos, pero no es lo mismo oir a Roxette que cantar sus canciones. Incluye otras mejoras, como la integración de los avatares en la jugabilidad, un contador de combos en el marcador o la posibilidad de usar el repertorio de canciones del primer Lips si aún lo guardamos.

Pero desgraciadamente no son suficientes. Los modos de juego son exactamente los mismos que el año pasado, siendo insuficientes sobre todo en el caso de tener que jugar solos. Sigue faltando un modo online y más mejoras de peso. ■



EL 'BUENO' DE MC Hammer, preparado para matar.



¡VAMOS ESOS TEMAZOS OCHENTEROS! ¡Mola!

40 GRANDES CANCIONES EN INGLÉS





Tu propia biblioteca musical

CONECTA TU MP3

Una de las mayores sorpresas del primer juego fue la libertad para ampliar la biblioteca de canciones con nuestra colección de MP3. Esa característica sigue, y nos permite cantar nuestros temas sólo conectando nuestro aparato musical. Una buena idea que no acaba de estar bien realizada.

PC PSP



Football Manager 2010

Género: **Gestión**
Desarrolladora: **Sports Interactive**
Editora: **Sega**
Precio: **29,95€ (PC); 44,95€ (PSP)**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces **NO**
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 8.0 · Sonido 8.0
Jugabilidad 8.0 · Adicción 8.6

Nota final

8.5

La opinión

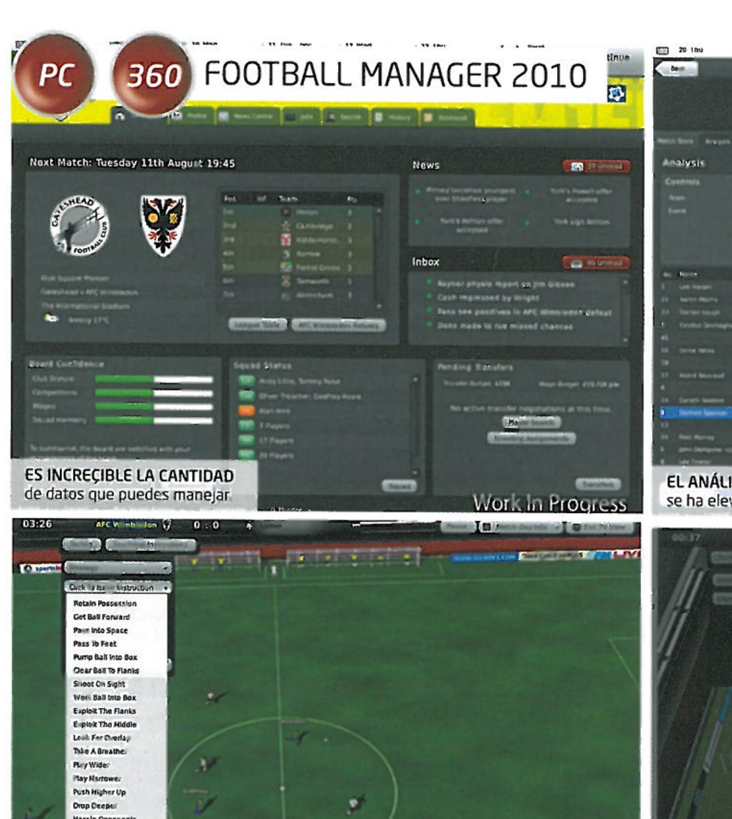
DEJANDO DE LADO que siempre se puede pedir más: premios internacionales de cada competición, opciones para guardar equipos históricos de cada año y demás frikadas que nos encantaría ver a los fans de este tipo de juegos. Porque sí, los prefiero.



Por D. Sanz

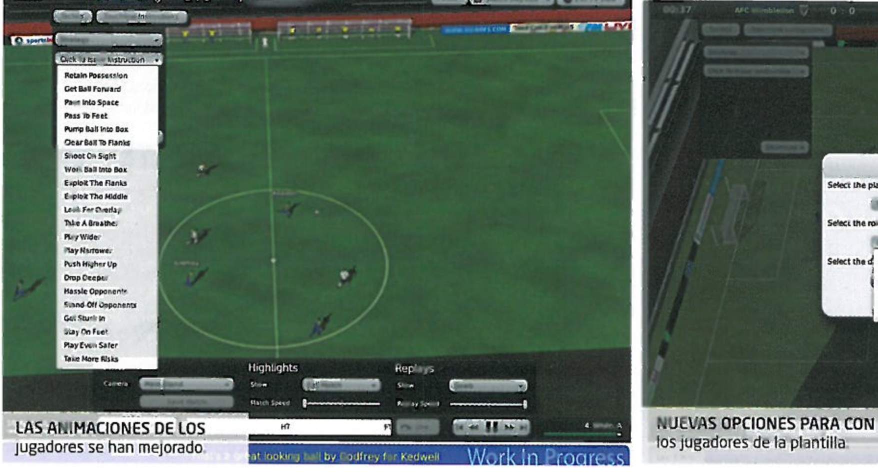


PC 360 FOOTBALL MANAGER 2010

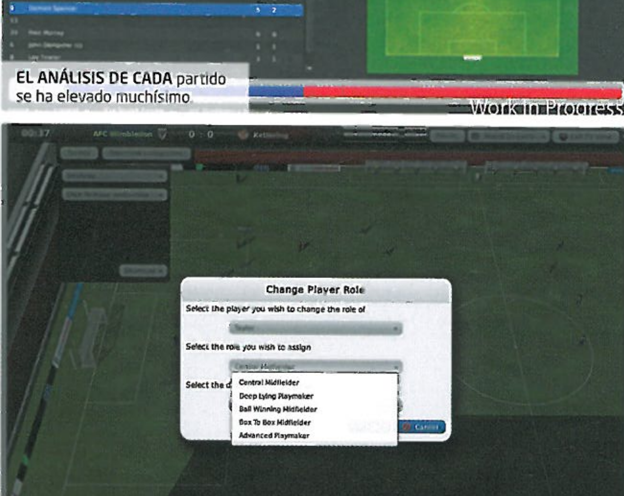


ES INCREÍBLE LA CANTIDAD de datos que puedes manejar.

EL ANÁLISIS DE CADA partido se ha elevado muchísimo.



LAS ANIMACIONES DE LOS jugadores se han mejorado.



NUEVAS OPCIONES PARA CON los jugadores de la plantilla.

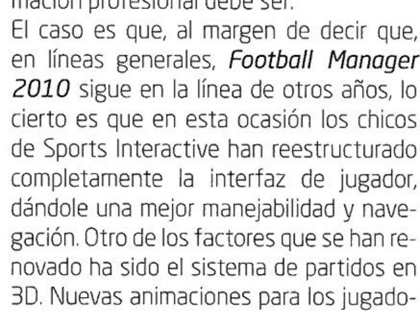
MÁS OPCIONES PARA EL MANAGER DEL AÑO

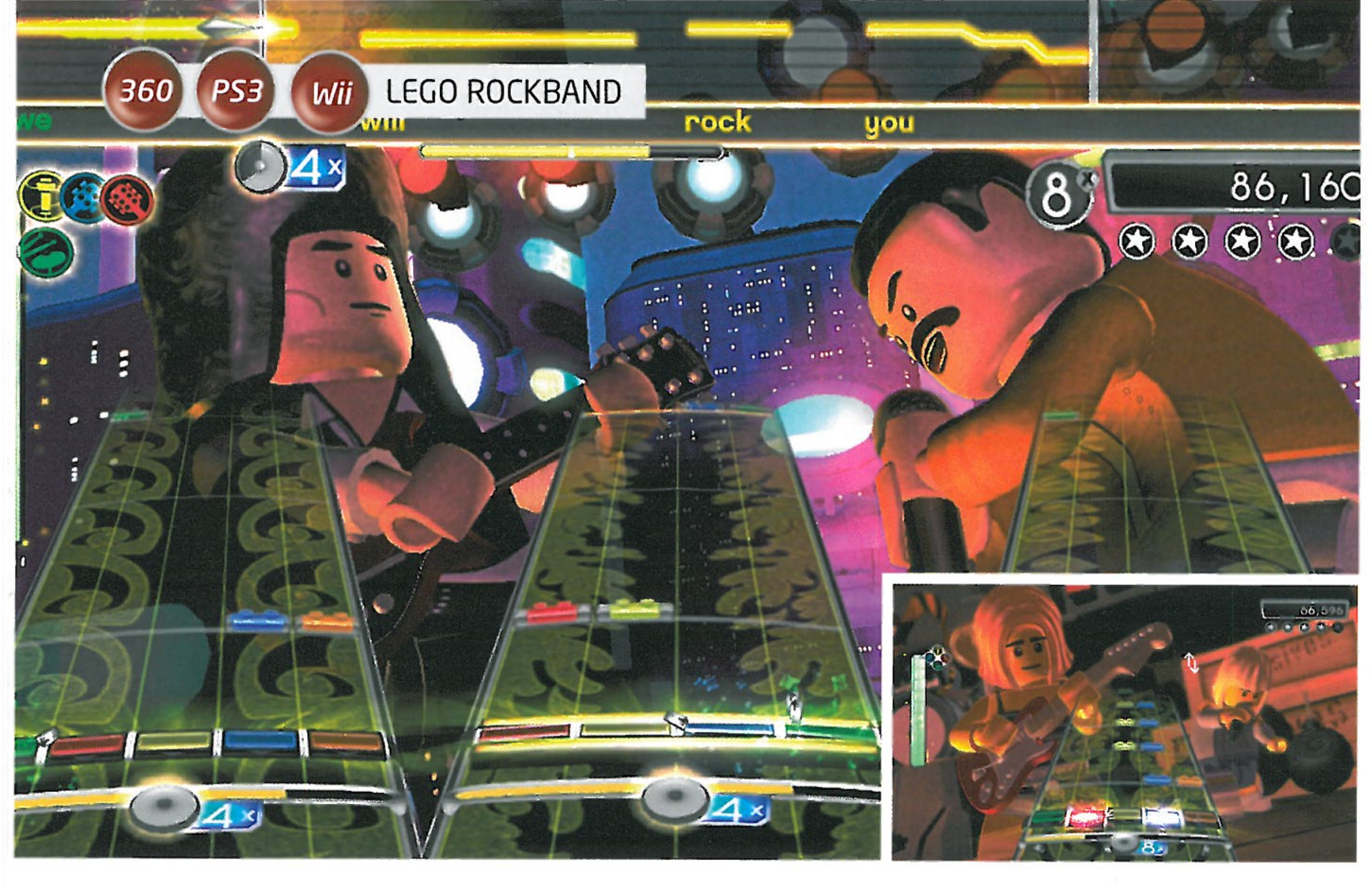
Un año más regresa la franquicia de Sports Interactive con más opciones, mejoras gráficas para el desarrollo de los partidos y un montón de ligas donde competir.

Cada año espero como agua de mayo la llegada de Football Manager a las tiendas. Sí, soy de esos 'raritos' a los que, aunque les gustan los FIFA y PES de siempre, en el fondo lo que le gusta es controlar el equipo desde todos los prismas posibles. Deformación profesional debe ser.

El caso es que, al margen de decir que, en líneas generales, *Football Manager 2010* sigue en la línea de otros años, lo cierto es que en esta ocasión los chicos de Sports Interactive han reestructurado completamente la interfaz de jugador, dándole una mejor manejabilidad y navegación. Otro de los factores que se han renovado ha sido el sistema de partidos en 3D. Nuevas animaciones para los jugadores y alguna que otra mejora gráfica consiguen hacer más amenos los encuentros, siempre y cuando entendamos, para quienes no sean aún fans de este tipo de juegos, que no se puede llegar ni por asomo a la calidad gráfica de los de EA o Konami. En los partidos se ha incluido un menú de órdenes rápidas con el que podrás cambiar de forma rápida la táctica general de tu equipo y/o dar pequeñas órdenes (bajar a defender, ensanchar el campo, tirarse al suelo al hacer entradas, mantener la posesión, aumentar la presión...) Pero aquí no acaba el asunto, porque otra modificación muy interesante, durante los partidos, es el modo de plantear las tácticas. El juego te ofrece variables a cada posición del campo, modificando las órdenes del jugador según requieras un rol en un determinado momento. Por supuesto, se pueden modificar a placer, con algunas nuevas opciones como su posición en el campo según el tipo de ataque (pegarse a banda, moverse entre líneas, mantenerse estático en zonas...)

Por lo demás, decir que celebramos también la evolución que ha experimentado la relación con la plantilla o la prensa, ya que ahora existen muchos más aspectos a tener en cuenta a lo largo de la temporada. En definitiva, un año más podemos afirmar que estamos ante el rey de la gestión futbolística y el único juego que me hace decir siempre a Chema: 'hey tío, cuidado que yo tengo títulos'. ■





ROCK FAMILIAR A BASE DE PIEZAS DE LOS LEGO

Rock Band, la alternativa musical a Guitar Hero, se hace para todos los públicos con los muñequitos que todo el mundo adora, Lego, como protagonistas indiscutibles.

La fiebre musical parece inagotable y los muñecos de Lego son los últimos en subirse al carro. Aprovechan todo el potencial de una franquicia musical consagrada, y le añaden el encanto de cada uno de sus juegos.

Des esta manera, estamos ante un juego que permite a cuatro jugadores (guitarra, bajo, batería y voz) encarnar a las mejores estrellas del panorama pop-rock. La diferencia es que en esta ocasión se ha tratado de hacer un juego para toda la familia. Esto ha hecho que las demasiado escasas 45 canciones que incluye tengan un caracter más tranquilo que en anteriores versiones de esta saga. Y es que el enfoque familiar pesa, sobre todo en los primeros niveles, donde el caracter excesivamente pausado de los temas, puede acabar cansando.

De igual modo, se ha añadido un nivel de dificultad super fácil, para que los más pequeños de la familia puedan participar en nuestros conciertos sin demasiados problemas. Todo un detalle. Aún así, los niveles de dificultad estándar se mantienen al nivel marcado por anteriores entregas.


LOS MÁS PEQUEÑOS DE la casa podrán jugar en los niveles más fáciles


BLUR, QUEEN, DAVID BOWIE, IGGY Pop. Todos aparecerán en versión Lego

El detalle que le da mayor carisma es la posibilidad de ganar piezas e invertirlas en nuevos accesorios para nuestro local de ensayo, coche o para nosotros mismos. Si es que el toque Lego no podía faltar a su cita. Otro buen gesto hacia la comunidad es el hecho de permitir usar cualquier canción de anteriores Rock Band como contenido descargable, siempre y cuando se trate de temas para todos los públicos. Se trata de un juego entretenido, pero inferior a Rock band. ■

45 TEMAS DESDE LOS 70, PARA TODOS LOS PÚBLICOS





Lego Rockband

Género: **Musical**
Desarrolladora: **Travellers Tales**
Editora: **Warner**
Precio: **59,95€(360 y PS3) 49,95€ (Wii)**
Jugadores: **1-4**
Online: **2-4**
Idioma:
Voces 
Textos

Pegi


www.pegi.info

Las notas



Gráficos	Sonido
8.0	9.0
Jugabilidad	**Adicción**
8.5	8.0

Nota final


8.3

La opinión

NO SE TRATA de un mal juego musical, pero desgraciadamente la selección de temas de su repertorio no es todo lo acertada que podría ser. Para más inri, 45 temas dan para poco y acaban cansando antes de tiempo.


Por Juan "Xcast"

BAND HERO

MÚSICA PARA TODA LA FAMILIA





La propuesta más familiar de la saga Guitar Hero llega por fin después de un año haciéndose de rogar. En esta ocasión se sustituyen los riffs salvajes del rock´n roll por los acordes tranquilos de la música pop más comercial, perfectos para un público más joven y familiar. Y ese es el principal cambio de *Band Hero* respecto a la última entrega de *Guitar Hero*, puesto que lo calca en modos de juegos y posibilidades jugables.

Por tanto volveremos a encontrarnos con un manido modo carrera en el que deberemos superar las sucesivas canciones, mientras completamos pequeños retos para cada instrumento. Tampoco hay que olvidarse del más que interesante modo para varios jugadores, que permite que nuestros amigos se unan a la partida en cualquier momento y con cualquier instrumento, convirtiendo a *Band Hero* en la estrella de las fiestas. El editor de canciones y los modos online siguen al pie de la letra lo ya visto. ■

360 PS3 Wii PS2



Band Hero

Género: **Musical**
Desarrolladora: **Neversoft**
Editora: **Activision**
Precio: **69,95€ (360, PS3) 59,95 (Wii) 39,95 (PS2)**
Jugadores: **2-8**
Idioma: **Voces** **Texos**

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 8.0 | Sonido 9.0



Jugabilidad 8.5 | Dificultad 8.1





Nota final



8.2

1UP/USA	9.1
GAMESPY/USA	9.0
GAMESPOT/USA	8.0
EUROGAMER/UK	6.0

ADAM LEVIN, CANTANTE DE Maroon 5, es una de las estrellas presentes en el juego

FALLOUT 3 JUEGO DEL AÑO

LA EXPERIENCIA FALLOUT DEFINITIVA



Ya no nos quedan elogios para describir el genial juego de acción y rol postapocalíptico de Bethesda. Pero ahora, si no tuviste ocasión de probar esta impresionante experiencia, puedes hacerte con la nueva 'Edición Juego del Año'. Ésta incluye, además del juego original de *Fallout 3*, todas las expansiones lanzadas hasta el momento: *Operation Anchorage, The Pitt, Broken Steel, Point Lookout* y *Mothership Zeta*.

Un fantástico regalo para Navidad, sobre todo para todos aquellos que no tuvieron ocasión de jugar cuando se lanzó el juego, y además con un precio impresionante que incluye todas las expansiones. Un buen número de horas de juego aseguradas en este entorno apocalíptico único. ■





PC PS3 360

Fallout 3 Juego del Año

Género: **Acción/RPG**
Desarrolladora: **Bethesda**
Editora: **Atari**
Precio: **59,95€ (360, PS3); 44,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Voces** **Texos**

Pegi





www.pegi.info

Nota final



9.4

LEGO INDIANA JONES 2

CON EL LÁTIGO A OTRA PARTE



Las aventuras de Indiana Jones vuelven con los muñecos de Lego como protagonistas. En esta ocasión podremos jugar a las cuatro películas de la saga, con niveles completamente nuevos para todos los casos. La jugabilidad sigue siendo la misma, lo que supone montones de saltos, destrucción de piezas, un cooperativo a prueba de bombas y mucho sentido del humor. Como novedades incluye un editor de niveles y la posibilidad de jugar a pantalla partida. Divertido y largo, pero muy parecido al anterior juego, lo que puede no gustar a todos los jugadores. ¿Algún día introducirán modos de juego online en esta saga? ■






NDS PC Wii PSP 360 PS3

Lego Indiana Jones 2

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Travellers Tales**
Editora: **Activision**
Precio: **59,95€ (PS3, 360, Wii) 39,95€ (PSP, DS) 29,95€ (PC)**
Jugadores: **1-2**
Idioma: **Voces** **Texos**

Pegi





www.pegi.info

Nota final



8.3

BAKUGAN

DS

HA LLEGADO EL 'ANTI-POKÉMON'



La popular serie de dibujos ya tiene su videojuego en Nintendo DS y Wii. La versión portátil, que es la que hemos probado, plantea una aventura con combates usando a los *Bakugan* como hacen otros juegos de cartas, para provocar combates entre las criaturas escondidas dentro de los naipes. Tan sencillo como lanzar la carta de Inicio y luego hacer rodar el *Bakugan*, la complejidad del juego reside más bien en coleccionar los 35 Bakugan y desbloquear todos los luchadores.
Si se puede convertir en un arma de destrucción masiva 'anti-pokémon', para Activision es gracias al modo multijugador que permite que varias consolas (hasta 4) se conecten en partidas para combatir. ■

Equipo de Luchadores: Bakugan

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Now Pro**
Editora: **Activision**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces 
Texos

Pegi



www.pegi.info

Nota final

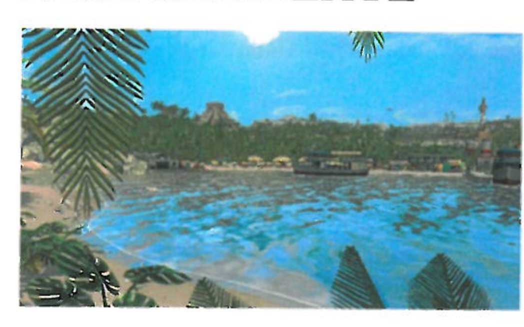


8.5

TROPICO 3

DE MAYOR QUIERO SER PRESIDENTE



Una de las fantasías más recurrentes de todo españolito de pro es acabar como presidente del país. Con *Tropico 3* podemos hacer lo propio con la isla de la república Banana, encarnando al presidente de la nación y planificando los pasos a seguir por su población. Se trata de un divertido juego de estrategia (de esos que funcionan mejor en PC) en el que gestionaremos ciudades, carreteras, etc... El equilibrio entre las opciones disponibles y la fluidez del juego está muy logrado, aunque cuente con pequeños fallos que empañan en cierta manera la jugabilidad. Una buena opción para los aficionados al género y megalómanos en general. Llega en versión PC y Xbox 360. ■

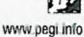
Tropico 3

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Kalypso Media**
Editora: **Koch Media**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Texos

Pegi









www.pegi.info

Nota final



8.4



RABBIDS: MI CAAASA!

DS Wii

LOS CONEJOS ASTRONAUTAS



Sólo dentro del hilarante humor con el que Ubisoft ha sabido impregnar a los antes fastidiosos Rabbids tiene sentido el propósito de los populares conejos: llegar a la Luna. Su idea, lejos de construir una sofisticada nave espacial, es la de amontonar basura hasta que la montaña les acerque al satélite. Para ello, el jugador es provisto de un carrito de la compra en el que irá acumulando todo tipo de objetos a lo largo de los tridimensionales escenarios (poco detallados, pero con un aspecto muy atractivo) en los que se desarrolla esta aventura. Un divertido homenaje de los Rabbids al síndrome de Diógenes. ■

Rabbids: Mi caaasa!

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Ubi Soft**
Editora: **Ubi Soft**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Texos

Pegi



www.pegi.info

Nota final

7.5

HEARTS OF IRON III

PC

ESTRATEGIA PARA DOCTORARSE



A los amantes de la estrategia más 'dura' no les resulta desconocida la saga *Hearts of Iron*, un clásico basado en la Segunda Guerra Mundial. La tercera entrega llega a España de la mano de Friendware y con 'chcha' de sobra para los adictos al género. Como reza en la carátula del juego, probablemente se trate del "juego más detallado jamás creado sobre la II Guerra Mundial".

Hearts of Iron III permite elegir entre 100 naciones del mundo y jugar con ella entre los años 1936 a 1948, por lo que podemos recrear, por ejemplo, la Guerra Civil Española (con cualquiera de sus faccioenes y líderes). Espectacular. ■

Hearts of Iron

Género: **Estrategia**
Desarrolladora: **Paradox**
Editora: **Friendware**
Precio: **44,95€**
Jugadores: **1-32**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Texos

Pegi





www.pegi.info

Nota final



8.5

Descargas

Comprar sin salir de casa

No nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos sólo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá.

AXEL & PIXEL

VUELVE EL 'POINT & CLICK'

Las aventuras gráficas encuentran cabida en los servicios de descarga digital de las actuales consolas. Axel & Pixel recupera este particular género, en exclusiva, para Xbox Live Arcade.

Parece que los servicios de distribución digital son el medio perfecto para albergar juegos desaparecidos y difíciles de encontrar o bien géneros que han perdido popularidad. Este es el caso de los "**point & click**" un tipo de aventura gráfica donde tenemos que controlar a nuestro personaje y sus acciones usando únicamente el ratón. *Axel & Pixel* pertenece innegablemente a este género, pero está adaptado para facilitar la jugabilidad con el mando de la Xbox 360. Ha sido desarrollado en exclusiva para la consola de Microsoft por **Silver Wish Games**, una pequeña compañía de la República Checa. La historia narra las aventuras y desventuras del pintor Axel y su perro Pixel, recorriendo un mundo construido con recortes de fotografías, utilizando la famosa técnica del collage. El ambiente estará cargado de referencias al surrealismo y a la fantasía, y su creación ha sido completamente manual, es decir, se trata un auténtico trabajo de artesanía visual. Controlamos a Axel y tenemos que resolver varios puzles para poder progresar en la aventura, pero no estaremos solos ya que Pixel nos acompaña en todo momento, avisándonos con ladridos de objetos o zonas de interés. Durante nuestro viaje nos encontramos con personajes inspirados en la naturaleza como el Gigante de Hielo o su malvada rata, además de otros personajes del Mundo de los Sueños. Tenemos que escalar montañas, construyendo barcas para superar los ríos o atravesar el Mundo de los Sueños en globo. Además en determinados momentos podemos utilizar coches o parapentes para agilizar nuestro avance. Las expresiones de los protagonistas y los enemigos, que son de los pocos dibujos vectoriales que encontramos en el juego, están muy logradas y la música sugiere un ambiente relajado, perfecto para pensar y resolver los enigmas pertinentes. Esto es algo de agradecer ya que muchos juegos de este estilo contienen unas composiciones musicales estridentes, que terminan por molestar al jugador. El aspecto gráfico es extraño pero, al mismo tiempo, original como pocos y se nota que es un juego desarrollado por un estudio de Europa del Este y que 2K disfruta ayudando a sacar adelante proyectos innovadores. Axel & Pixel se presenta como uno de los títulos más atractivos del Xbox Live Arcade este mes. ■

UN MUNDO CONSTRUIDO CON RECORTES DE FOTOGRAFÍAS



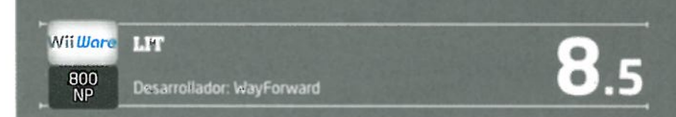


Axel & Pixel
Desarrollador: **Silver Wish Games**
8.0

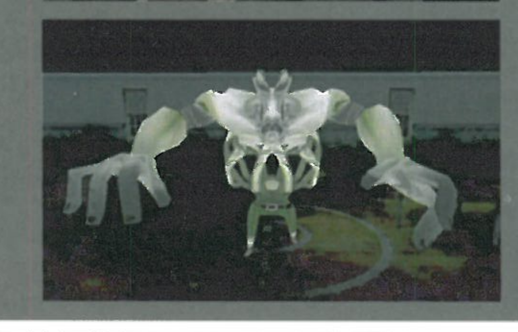
LIT

DISFRUTA DE LO MEJOR DE HALLOWEEN EN LA CONSOLA

Como todos los años, Halloween gana adeptos en nuestro país y es cada vez más común ver lanzamientos o actualizaciones que conmemoran esta peculiar fecha. Este el caso de LIT cuya salida coincidió con el fin de semana que Halloween. Pero lo cierto es que se trata de un juego muy adecuado porque incluye momentos de terror, acción y puzzle a partes iguales. Tenemos que sobrevivir en una escuela de secundaria plagada de seres de ultratumba como zombis, fantasmas y cosas mucho peores. La historia nos presenta a Jake, que se queda atrapado en la tenebrosa escuela y debe encontrar a su novia antes de escapar. La luz es el elemento esencial de LIT, ya que ha caído la noche y no hay más que muy limitadas fuentes de iluminación. Para progresar tenemos que conseguir un pasillo de luz seguro por el que avanzar sin temor a ser devorados o sorprendidos por alguña sombría criatura del más allá. Consta de 30 niveles, multitud de enemigos (cinco de ellos jefes) contenidos desbloqueables y varios finales. ■


WiiWare
800 NP
LIT
Desarrollador: WayForward
8.5





ACCIÓN, PUZZLES Y TERROR A PARTES IGUALES. **LIT** ES PERFECTO PARA ESTAS FECHAS.



Shinobi

EL MEJOR NINJA DEL MUNDO

Vuelve uno de los grandes juegos de recreativa en particular y de Sega en general. La organización Zeed ha secuestrado al hijo de Joe Musashi, y toda la prole del clan Oboro, al que pertenece. Por supuesto Musashi va a calentar mejillas hasta dar con su hijo y los niños del pueblo, en uno de los mejores juegos de acción de todos lo tiempos. ■


800 NP
Shinobi
Desarrollador: **Sega**
9.0

Battle Tanks

MATAR MOSCAS A CAÑONAZOS

Si te encanta ir a saco disparando "pepinos" a diestro y siniestro, entonces seguro que te gustará Battle Tanks. Se trata de un shooter que propone batallas multijugador para a cuatro amigos en varias arenas. Los power-ups, las explosiones y la destrucción del entorno lo convierten en un título atractivo. ■


9,99 euros
Battle Tanks
Desarrollador: Gameloft
7.8



> Trucos

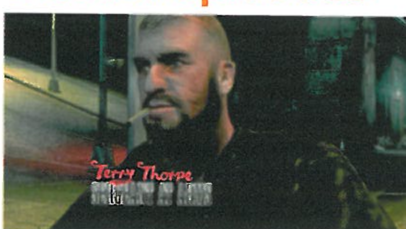
No te quedes atascado nunca más en tus juegos favoritos

Todos los atajos para triunfar

Este mes hemos innovado en nuestra sección de trucos con un montón de iconitos y demás parafernalia con el objetivo de hacer más intuitiva la navegación.

Xbox 360

GTA IV: Episodes



› Los siguientes códigos funcionan sólo en el episodio de Lost & Damned. Para introducirlos, tienes que sacar el teléfono pulsando arriba dos veces en la cruceta.

Vehículos:

› **Innovation**: 245-555-0100
› **Slamvan**: 826-555-0100
› **Burrito**: 826-555-0150
› **Double T**: 245-555-0125
› **Hakuchou**: 245-555-0199
› **Hexer**: 245-555-0150
› **IB Buffalo**: 227-555-0100:
› **Helicóptero**: 359-555-0100
› **Códigos de armas y mejoras**:
› **Pack de armas 1**: 486-555-0100
› **Pack de armas 2**: 486-555-0150
› **Aumentar el nivel de búsqueda**: 267-555-0150
› **Disminuir el nivel de búsqueda**: 267-555-0100
› **Armadura**: 362-555-0100
› **Salud, armadura y munición**: 482-555-0100
› **Armas desbloqueables para las guerras de bandas en el piso franco**:
› **Recortada**: Completa 10 guerras de bandas.
› **Pistola automática**: Completa 20 guerras de bandas.
› **Carabina**: Completa 30 guerras de bandas.
› **Rifle de asalto**: Completa 40 guerras de bandas.
› **Lanzagranadas**: Completa 50 guerras de bandas.
› **Armas de Terry**: Completa todas la guerras de bandas.
› **Armas de Jim**: Puedes llamar a Jim para que te entregue armas en el club. Se desbloquearán armas y características especiales, después de completar las siguientes misiones.
› **Pistola automática**: Completa la misión "Bad Cop Drop".
› **Bomba casera**: Completa la misión "Hit The Pipe".
› **Micro SMG**: Completa la misión "Clean And Serene".
› **Recortada**: Completa la misión "Clean And Serene".
› **Vehículos desbloqueables**:
› **Hokachu**: Vence en 12 carreras en modo un jugador.
› **Innovation**: Mata a las 50 gaviotas.
› **Bati 800**: Completa todas las misiones de robo de motos de Angus.
› **Suprimir el limite de munición**: Completa el 100% del juego.
› **Websites interesantes**: Vete a un cibercafé e introduce alguna de las siguientes direcciones:
› **www.area53site.com**
› **www.a-thousand-words.net**
› **www.blogsnobs.org org**
› **www.darksoullock.blogsnobs.org**
› **www.fistfans.com**
› **www.fruitcomputers.com**
› **www.hand-jobs-online.com**
› **www.leftover-vacations.com**
› **www.loveyourmeat.com**
› **www.piswasser.com com**
› **www.redwoodcigarettes.com**
› **www.thebankofliberty.com**
› **www.vipluxuryringtones.com**
› **www.yourmexicandoctor.com**
› **www.yournewbabysname.com**
› **www.eugenicsincorporated.com**

Halo 3: ODST

Desbloquea nuevos personajes, misiones y logros en el último juego de Bungie.



› **Desbloquear a Buck en el modo tiroteo**:Tendrás que completar la misión en la plaza Tayari en modo normal o superior y así obtendrás este perfil para tu personaje.
› **Desbloquear a Mickey en el modo tiroteo**: Tendrás que completar la misión en Kizingo Boulevard en modo normal o superior y así obtendrás este perfil para tu personaje.
› **Desbloquear a Dare en el modo tiroteo**: Completa el modo campaña en dificultad legendario y así obtendrás este perfil para tu personaje.
› **Desbloquear a Dutch en el modo tiroteo**:Tendrás que completar la misión en la Reserva, en modo normal o superior.
› **Desbloquear a Romeo en el modo tiroteo**: Tendrás que completar la misión en NMPD HQ, en modo normal o superior y así obtendrás este perfil para tu personaje.
› **Desbloquear la misión del Último Pelotón en el modo tiroteo**:Tendrás que completar la misión de la Reserva en cualquier modo de dificultad.
› **Desbloquear la misión de Alpha Site en el modo tiroteo**:Tendrás que completar la misión de Oni Alpha Site en cualquier modo de dificultad.
› **Desbloquear la misión de Abismo Diez en el modo tiroteo**: Tendrás que completar la misión de Data Hive en cualquier modo de dificultad.
› **Desbloquear la misión de la última salida en el modo tiroteo**: Tendrás que completar la misión de la Carretera Costera en cualquier modo de dificultad. ade se haga Hokage en el modo Historia.
› **Obtener el logro "Desafio Vid-master Deja-vu"**: Completa Highway en cooperativo para 4 jugadores en el modo Live, en dificultad Legendario, con Iron y sin Hog ni Scorpion, recibirás 25 puntos de bonificación con este logro.
› **Obtener el logro "Desafio Vid-master Aguante"**: No será tarea fácil; En Firefight, en cualquier misión, pasa el cuarto set en cooperativo heroico para 4 jugadores en el modo LIVE; recibirás 25 puntos de bonificación con este logro.
› **Obtener el logro "Desafio Vid-master Clásico"**: Jugando en el modo Live tendrás que acabar cualquier nivel individual pero jugando en modo de dificultad legendario, pero ahí no acaba la cosa, ya que no se te concederá el logro a menos que lo hagas sin haber utilizado ni una sola granada ni disparar; recibirás 25 puntos de bonificación con este logro.

¡Mándanos TUS TRUCOS y podrás ganar un JUEGO y ayudar a otros!

Playstation 3

Street FIghter IV



› **Elegir idioma para cada personaje**: Para poder elegir el idioma que va a hablar cada personaje, tenéis que superar antes el juego en el modo arcade con cualquier luchador. Después basta con meterse en opciones y elegir la voz de nuestro personaje favorito. De esta manera es posible elegir entre las voces inglesas y japonesas de cada uno de ellos. Incluso seleccionar la voz de cada personaje por separado. Con esto podemos organizar un combate en el que Ryu hable en inglés y Ken en japonés.
› **Desbloquear personajes**: Si aún no tienes todos los personajes o no sabes como sacarlos, mejor vete haciéndolo y así entrenas para el lanzamiento de Super Street Fighter IV. Haznos caso y no te arrepentirás.
› **Fei Long**: Pásate el modo arcade una vez con Abel, da igual el nivel de dificultad en el que lo hagas.
› **Cammy**: Pásate el modo arcade con Crimsom Viper, da igual el nivel de dificultad en el que lo hagas.
› **Gen**: Pásate el modo arcade con Chun Li, da igual el nivel de dificultad en el que lo hagas..
› **Rose**: Pásate el modo arcade una vez con M. Bison.
› **Sakura**: Pásate el modo arcade una vez con Ryu, da igual el nivel de dificultad en el que lo hagas.
› **Dan**: Pásate el arcade con Sakura.
› **Seth**: Pásate el modo arcade con todos los personajes del principio.
› **Akuma**: Pásate el modo arcade con todos lo personajes del juego.
› **Gouken**: Pásate el modo arcade con Akuma.

Flower Sun & Rain

› **Trajes Secretos**
› **Traje Extra 1**: Termina el juego
› **Traje Extra 2**: Consigue el Lost & Found 06 y 23
› **Traje Extra 3**: Consigue el Lost & Found 09 y 36
› **Traje Extra 4**: Consigue el Lost & Found 12 y 48
› **Traje Extra 5**: Consigue el Lost & Found 14 y 25
› **Traje Extra 6**: Consigue el Lost & Found 39 y 45
› **Traje Extra 7**: Consigue todos los Lost & Found



Ninja Gaiden Sigma 2

Barra de vida dorada
Termina el juego en nivel Maestro Ninja

Test de Sonido
Termina el juego en cualquier nivel de dificultad-**Modo Mentor**
Termina el juego en modo Acolito o Guerrero.



Nintendo DS

Kingdom Hearts 365/2 Days



› **Donald**: Para desbloquear a este personaje antes tendrás que alcanzar el día 244 en el modo Historia.
› **Goofy**: Para desbloquear a este personaje antes tendrás que alcanzar el día 277 en el modo Historia.
› **Riku**: Para desbloquear a este personaje antes tendrás que alcanzar el día 171 en el modo Historia.
› **Sora**: Para conseguir a este personaje tienes, primero debes completar el juego. Una vez hecho esto, dirígete a la tienda moogle y compra el artículo "El alma de Sora".
› **Xion**: Para desbloquear a este personaje antes tendrás que alcanzar el día 96 en el modo Historia,
› **King Mickey**: Para conseguir a este personaje antes tienes que completar el juego. Después dirígete a la tienda moogle y compra el artículo "El retorno del rey".
› **Modo Teatro**: Completa el juego por primera vez y tendrás acceso al Modo Teatro. Podrás ver todos los vídeos.

Playstation 3

Pro Evolution Soccer 2010



¿Sabías que puedes conseguir las equipaciones clásicas de algunas selecciones nacionales? Te contamos cómo:
› **Argentina clásica**: Gana la Copa Internacional con Argentina.
› **Brasil clásica**: Gana la Copa Internacional con Brasil.
› **Inglaterra clásica**: Gana la Copa Internacional con Inglaterra.
› **Francia clásica**: Gana la Copa Internacional con Francia.
› **Alemania clásica**: Gana la Copa Internacional con Alemania.
› **Italia clásica**: Gana la Copa Internacional con Italia.
› **Holanda clásica**: Gana la Copa Internacional con Holanda.

Playstation 2
NBA 2K10

CÓDIGOS

Entra en el menú Features e introduce los siguientes códigos:

Desbloquea el equipo de Visual Concepts: vcteam

Desbloquea el equipo de desarrolladores: nba2k

Desbloquea la pelota ABA: payrespec

XBox 360
EAT LEAD

NUEVO MODO DE DIFICULTAD

Si ya te has pasado este juego que sepas que todavía te queda un modo de dificultad secreto llamado Maximum Hazzard. Para activarlo introduce esta secuencia en la pantalla de selección de dificultad: Arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha.

iPhone > 2XL ATV Offroad

Gasolina intravenosa

DE BARRO HASTA LOS DIENTES

iPhone alcanza la calidad de cualquier consola con este juego de carreras.



Estamos completamente enganchados con este impresionante juego de quads para iPhone/ Ipod Touch. *2XL ATV Offroad* te permite pilotar cientos de vehículos ATV diferentes, ya sean de 250 cc o de 450 cc. Las carreras se controlan de forma muy natural con el detector de movimiento del iPhone y la pantalla táctil, donde podemos desplegar cientos de acrobacias en el aire a golpe de pulgares.

El juego cuenta con un apartado gráfico que nos ha dejado con la boca abierta, cuenta con diferentes niveles de dificultad y más de 16 pistas únicas donde competir y dos modos freestyle. Lo mejor son las opciones multijugador, que te permiten medirte con hasta 5 oponentes en carreras de lo más trepidante. Un juego de conducción impresionante..

2XL ATV Offroad

Desarrollador: **2XL Games**
Precio: **5,99 euros**
Lanzamiento : **Disponible**

9.0









Samsung Corby

FINO, TÁCTIL Y SIEMPRE CONECTADO

Samsung acaba de lanzar su nuevo terminal, Samsung Corby, un móvil con pantalla táctil y carcasas intercambiables de muchos colores, enfocado al público más joven. Aunque no tiene conexión 3G —cuenta con conexión EDGE— este móvil incluye todas las aplicaciones de redes sociales más utilizadas: Messenger, Facebook, Twenti, Twitter... Altas capacidades multimedia y una batería casi eterna, que dura casi una semana lo hacen muy atractivo. Nos encanta.

Dale al rock con Guitar Hero 5 en versión java.



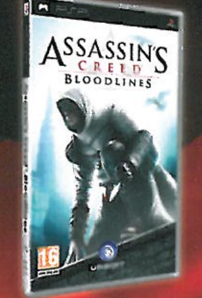
ASSASSIN'S CREED™ II



MI CAUSA, VENGAR A MI FAMILIA. MI HALLAZGO,
UNA CONSPIRACIÓN QUE SE ALARGA POR SIGLOS.
SOY EZIO AUDITORE DI FIRENZE. AL IGUAL QUE MIS ANCESTROS,
SOY UN ASSASSIN.

19.11.09

WWW.ASSASSINSCREED.COM



POR PRIMERA VEZ
TAMBIÉN EN PSP.
CONTINÚA LA
AVENTURA DE ALTAIR.














COLIN MCRAE DIRT 2 usa DirectX 11.

GRÁFICAS DX11

¿Merece la pena cambiar?

DIRECTX 11: ¿LA REVOLUCIÓN?

La llegada del nuevo sistema operativo de Microsoft Windows 7 acompaña a la nueva api para videojuegos. ¿Qué supone para los gamers?

Web: www.microsoft.es

Para empezar: No es necesario disponer de Windows 7 en nuestro equipo para disfrutar de *DirectX 11*: Con Windows Vista nos vale. En ese sentido, Microsoft ha aprendido de las limitaciones auto impuestas a XP con la anterior DirectX. Lo que sí necesitarás es una tarjeta que incorpore estas nuevas instrucciones. Actualmente, sólo están a la venta las Ati Radeon serie 5800, pero pronto Nvidia sacará al mercado su chip GTX300 y podremos comparar.

¿Qué supone entonces la llegada de *DirectX 11*? ¿Hay ya juegos en el mercado que hagan uso de él? Pues sí, actualmente *Colin McRae Dirt 2* incorpora ya las nuevas instrucciones y *Battle Forge*, a través de un parche, también. Existen muchos títulos en la lista de próximos lanzamientos que también lo incluirán, como la actualización del MMO *Lord of the Rings*, *F1 2010*, *Aliens vs. Predator*, *Alan Wake*, *STALKER: Call of Pripyat*,... así que es posible que su implantación sea algo más rápida que la de Directx 10 o 10.1, que se han quedado en algo casi meramente testimonial.

En cuanto a lo que ofrece *DirectX 11* a primera vista: Teselación, Multi-Hilo, DirectCompute 11, Shader Model 5.0 y Compresión de texturas HDR.

La teselación es la que más rápido se implantará por ser la más visual, gracias a este efecto que se programa vía 2 nuevos tipos de Shaders permitirá hacer complicados efectos como Displacement Mapping, Subdivisiones, N-Patches, y DLOD que, en definitiva, muestran superficies con volumen de forma más realista. En la demo que existe ya en la web de ATI podéis ver el efecto en los empedrados.

DirectCompute permite el uso de la gpu para otros cálculos que no sean estrictamente 3d, Shader Model es una evolución del anterior, la compresión de texturas de alto rango habla por si mismo. DirectX 11 habilita también el empleo de la profundidad de campo. ■

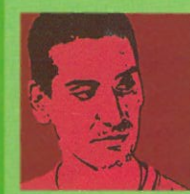
STALKER: CALL OF PRIPYAT

¿SABÍAS QUÉ... DIRECTX

...no es una sola API si no 9, con misiones muy concretas para cada una como 3D, 2D, sonido, comunicaciones, video con transparencia, música, sonidos en formato de ondas, etc...

...a pesar de ser una API propietaria, se encuentra en desarrollo una versión Open Source para sistemas Unix (Linux) que permitirá ejecutar juegos Windows

...DirectX fue incluido por primera vez en Windows 98, aunque en una actualización se incorporó a Windows 95



Por Duardo

MUCHOS 'GADGETS'

Nos gustan los test: Es cierto, lo que más nos gusta es probar y probar equipo y periféricos para jugadores. Por eso cada vez publicamos más, y así podáis formaros una opinón sobre las distintas alternativas en el mercado.

ANÁLISIS

F1 DUAL ANALOG FERRARI F60 EE

Thrustmaster presenta un game pad exclusivo con el sello oficial de la firma de Maranello.

Web: www.alternate.es **Precio:** 17,90€

La firma de periféricos Thrustmaster, de la que disfrutamos hace poco su joystick para simuladores de vuelo, nos trae ahora una serie de game pads con licencia de la mismísima Ferrari. El modelo que nos ocupa, el *Dual Analog Ferrari F60*, está diseñado con acabados metálicos y con los logos de varias marcas patrocinadoras de la constructora de coches. Se conecta por cable USB y dispone de una cruceta y dos sticks con un tacto agradable y gran sensibilidad, además de 10 botones personalizables.

Las pruebas se realizaron en la versión de test de *Dirt 2* y fue la suavidad de este game pad, sin duda, lo que nos permitió ganar las 5 primeras pruebas, porque por la habilidad del que suscribe seguro que no fue.

El *F1 Dual Analog Ferrari F60* emula en su diseño las líneas del modelo homónimo de la firma italiana y su ergonomía es muy adecuada, destacando especialmente su doble agarre inferior para los dedos corazón, muy cómodo para freno de mano o cualquier opción rápida secundaria y su material en piel de melocotón, que lo hace suave y firme al tacto.

La ficha

- **Controles:** 2 mini-sticks con textura de goma. 10 botones y cruz direccional de 8 direcciones.
- **Material:** Agarre inferior que incorpora textura de piel de melocotón.
- **Compatible:** Windows 7, VISTA y XP sin disco de instalación.

Nota final

NOS HA GUSTADO el diseño de este game pad exclusivo Ferrari, vistoso y adecuado para los amantes de la firma italiana.

8.5



ANÁLISIS

GENIUS WIRELESS TRIO RACER

De cara a las novedades de conducción como *Shift*, *Dirt 2*, *F1 2010*, etc, Genius nos ofrece un volante con pedal para PC, PS2 y PS3.

Web: www.acuista.com **Precio:** 61,98€

Lo que se le debe reconocer a Genius con este ***Wireless Trio Racer*** es el don de la oportunidad. Las futuras y presentes novedades alrededor del mundo de la conducción convierten a estas fechas en las propicias para hacerse con un buen volante; y el Genius lo es. Dentro de la gama de volantes con pedal, el *Trio Racer* destaca por su compatibilidad con PC, PS2 y PS3, lo que puede decidir y mucho tanto a los poseedores de una como de varias de estas plataformas. Además, su conectividad wireless 2.4 Ghz asegura un ratio de transferencia adecuado y protección a los problemas de interferencias. Nosotros mismos lo probamos en un ambiente con conexiones wifi y el sistema no dio ningún fallo. Además, es capaz de funcionar hasta una distancia de 10 metros, más que adecuada para los amantes del sofá.

Lo que no nos ha gustado demasiado es la ausencia de sujección sobre las piernas, pero sus ventosas para superficies lisas y su abrazadera en C suplen estas posibles carencias, aunque no es cómodo en una mesita baja de salón.

En cuanto a lo que ofrece el dispositivo, nos encontramos con transmisor wifi, un pedal doble para acelerador y freno y un volante de plástico recubierto con goma para un agarre a prueba de sudores, cambio de marcha por levas y hasta 11 botones personalizables. El volante dispone también de una función turbo de auto repetición y un sistema denominado Touch Sense que viene a ser un Force Feedback exclusivo que transmite las vibraciones del vehículo a nuestro cuerpo, tanto en derrapes, colisiones como en cambio de marchas. En títulos como *Race On* o *Need For Speed: Shift*, pudimos comprobar su correcto funcionamiento. Más en el primer simulador que en el segundo, donde el exceso de ruido convertía la vibración en algo constante. En *Race On*, la experiencia fue muy satisfactoria. Una nota de atención para Genius es que, en la versión de test de *Dirt 2* no pudimos activar dicho sistema y comprobamos que el volante no está certificado para este título. Todavía están a tiempo para certificar la versión PC vía parche.

La ficha

- **Contenido:** Volante inalambrico, pedal y conector usb/PS2 wifi
- **Conexión:** Wifi 2.4Ghz hasta 10 m.
- **Instalación:** Ventosas para sobre mesa y abrazadera en C.
- **Controles:** Turbo + 11 botones personalizables
- **Compatible:** PC Windows 7, Vista y XP, PS2 y PS3

Nota final

COMODIDAD Y SUJECCIÓN firme, inalámbrico y con sistema Touch Sense exclusivo, este volante te hará volar en la pista.

8.0



RECOMENDADO

ANÁLISIS

ASUS G72GX

Una configuración espectacular para el juego portátil gracias a una gráfica poderosa y un precio más que adecuado para lo que ofece.

Web: www.asus.com **Precio:** 2099€

Estamos acostumbrados a que los portátiles serie 'gaming' de Asus tengan una presencia llamativa y espectacular. En el caso que nos ocupa, además de un aspecto muy adecuado para el perfil de comprador, con sus acabados brillantes y leds de colores, el *Asus G72gx* continúa la línea de sus predecesores y esconde en su interior una máquina más que adecuada para poder con cualquier juego que se le presente.

El rendimiento en juegos recientes de la gráfica Nvidia Geforce GT 260M, como Arma II, es más que satisfactorio con un 'framerate' estable de 30-35 a máxima configuración y 1600x900. Esta prueba nos demostró que estábamos ante una opción más que adecuada para el ocio digital portátil.

El equipo ofrece además espacio de sobra para la instalación de juegos, con dos HD de 500Gb en raid, lo que acelera el acceso al disco, aunque no sea una combinación muy segura. Por otra parte, la pantalla de 17,3", capaz de ofrecer la resolución apuntada más arriba, presenta una calidad pareja a los modelos de su gama con las opciones de imagen características como el sistema de color Asus Splendid.

El portátil ofrece Windows 7 Ultimate 64 bits preinstalado, el más alto de su gama, que además hará buen uso de los 6Gb de RAM que el equipo monta. Una unidad de Blu-Ray lectora acerca esta configuración a sus posibilidades como reproductor de contenido HD. Lástima que no sea también grabadora.

Como colofón, el *Asus G72gx* incluye en el paquete una mochila de transporte de buenos materiales, un headset para jugar sin molestar a esos juegos en red que tanto nos gustan y un ratón gamer con cable porque, es cierto chicos, jugar con ratones wireless no es, precisamente, lo más adecuado para velocidad de respuesta. ¡Y eso es importante!

La ficha

- **Micro:** Core2 Quad Q9000 2,00Ghz
- **Memoria:** 6Gb
- **Disco Duro:** 2x500Gb.
- **Gráfica:** Nvidia Geforce GT 260M 1024 Mb DDR3
- **Pantalla:** 17,3" 1600x900px.
- **Conectividad:** Gigabit LAN, Wifi 802.11bgn, bluetooth.
- **Unidades:** Blu-Ray Reader S-Multi DL
- **Extras:** Headset + ratón + bolsa
- **SO:** Windows 7 Ultimate 64bits + Office 2007 Ready

Nota final

NOS HA ENCANTADO un equipo de altísimo nivel, a buen precio y con extras destacados para tenerlo todo listo para jugar.

9.5



ANÁLISIS

LOGITECH WIRELESS GUITAR CONTROLLER

Cada año, los ya conocidos como 'music controllers' se acercan a sus hermanos mayores.

Web: www.logitech.es **Precio:** 199€

No ha pasado ni un suspiro desde que la guitarra de *Guitar Hero* parecía fabricada por Playskool, con todo el respeto para sus geniales juguetes. Hoy en día, tanto las propias editoras de los títulos musicales como las más tradicionales de hardware genérico, se suben al carro de producir periféricos para aquellos con acabados realistas. Logitech presenta en esta ocasión unas guitarras que lucen de forma espectacular. Con versiones para PS3, Xbox 360 y Wii, las *Logitech Wireless Guitar Controller* cuentan con mastil de arce, diapasón de palo de rosa y trastes metálicos en una sola caja de madera. Su recubrimiento de caucho permite silenciar la pulsación tanto de las botoneras como de la barra.

Pudimos probarlas largo y tendido en un reciente clinic de Logitech con *Guitar Hero 5* y son tremendamente contundentes, con un peso también realista, sólo se le echa en falta la segunda botonera en las notas altas para su posible uso con *Rock Band II*.

Como ya hemos mencionado, su conectividad es wireless y permite alejarse de la consola hasta 9 metros para aquellos que les guste 'fliparse' un rato en su salón.

Junto a las guitarras, Logitech ha puesto a la venta las baterías, o *Wireless Drum Controller*, que analizaremos en números posteriores.

Quizás el único pero a estas espectaculares guitarras sea el precio: 199 euros de PVP recomendado, —más del doble que las básicas de los títulos de referencia—, se nos antojan, quizás, algo excesivos.

La ficha

- **Construcción:** Madera de arce, palo rosa y trastes metálicos
- **Conectividad:** Wireless
- **Modelos:** PS3, negra lacada, Xbox 360, naranja y blanco, Wii, blanco.



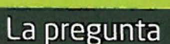
Nota final

ESPECTACULAR AL TACTO y con acabados de lujo se echa en falta la segunda botonera y un precio más ajustado.

7.5

Comunidad





El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la blanquita de Microsoft.

EL RETO DE XBOX 360

Gánanos en Live

Xcast, Melongasoil y Marca Player son tus rivales. Agrégalos y demuestra quien manda en la red de juego online de 360.

EL RETO:
Xcast os reta a superarle en una batalla a muerte en el aclamado Call of Duty: Modern Warfare 2. Su maestría con el arma en las manos es tal que seguramente ninguno le ganéis.

La pregunta

Pregunta ¿sin respuesta?

1 Spar7an miembro del foro de accesoxbox.com

¿Los "Games on Demand" cuentan con alguna diferencia técnica, jugable o en cuanto a logros con respecto a su equivalente en formato físico?
Los juegos incluidos en "Games on Demand" no cuentan con ninguna diferencia respecto a sus versiones de tienda en lo referente a jugabilidad y características. Son exactamente los mismos juegos en todos sus apartados.
La única diferencia que existe es que se trata de juegos que no existen físicamente, sólo están los datos del título en tu consola.

Pásate por su foro y dispara...

3 Dani García
Madrid

Hola amigos, os sigo desde el primer número aunque nunca os había escrito antes. Lo primero, quería felicitaros por el nuevo enfoque de la revista, ya que el cambio ha sido a mejor. Os quería preguntar una duda.
Tengo intención de comprarme un disco duro de 120 GB para mi Xbox 360, ya que, el de 20 GB ya se me queda algo pequeño con demos, instalaciones de juegos y demás cosas, lo que quería saber es como paso mis partidas guardadas, el perfil de jugador con sus logros, temas, vídeos... En fin, pasar toda la información del disco duro viejo, al nuevo. Y una pregunta más: ¿Es cierto que a partir de la actualización del 17 de noviembre de Xbox 360 no se podrán usar discos duros no originales?
¿Qué haremos con nuestras partidas, juegos descargados como *GTA 4* o el perfil para pasarlos a un nuevo disco duro?

Respuesta:
Encantados de tenerte como fiel lector. Si compras un nuevo disco duro de mayor capacidad para tu Xbox 360, encontrarás al abrirlo un CD y un cable de transferencia. El primer paso es introducir el CD en tu consola y conectar tu nuevo disco duro a la consola mediante el cable. Si sigues las instrucciones que verás en pantalla en unos minutos tendrás todos tus datos en tu flamante nuevo disco duro.
Al respecto de tu segunda pregunta, parece que has malinterpretado la noticia. La actualización del 17 de noviembre ha hecho que dejen de poder usarse tarjetas de memoria no oficiales. Tan simple como eso, por lo que no tienes por que preocuparte por los datos contenidos en tu viejo dispositivo de almacenamiento.
Un saludo y esperamos que sigas siendo nuestro lector durante mucho tiempo.



"LA RECIENTE ACTUALIZACIÓN DE LA CONSOLA INUTILIZA ÚNICAMENTE LAS TARJETAS DE MEMORIA NO OFICIALES"

2 Daniel Sánchez
Cuenca

Hola, Saludos. Os sigo desde vuestros inicios y me parecéis una de las revistas de videojuegos y consolas más completa del mercado. Tengo una serie de preguntas sobre la Xbox 360. Tengo una conexión portátil para Internet, de esas que enchufas al ordenador y tienes Internet. Mi duda es si hay alguna manera de poder conectar mi consola Xbox al ordenador para que aproveche la conexión y poder actualizar firmware, descargar juegos del Xbox Arcade, etc.
¿Hay algún cable que me permita esa conexión?
Mi otra preguntilla es sobre dos juegos de Xbox. ¿Para cuándo la salida de *Alpha Protocol* y el nuevo *Splinter Cell Conviction*?

Respuesta:
Lo sentimos mucho, pero con ese método de conexión no puedes conectar tu consola a a Internet. Aunque si quieres actualizar tu Firmware, lo puedes descargar de www.xbox.com, grabarlo en un CD y luego cargarlo en la consola.
Respecto a las fechas de lanzamiento de los títulos que nombras, podemos decirte que *Splinter Cell Conviction* saldrá el 26 de febrero. *Alpha Protocol*, llegará en Primavera, sin fecha.

El busca logros

Los claves para conseguir los logros más complicados de los juegos de XBox 360.





Guerrero de misiones - 20G
Completadas todas las misiones de ataque con karma en la senda del maestro ninja.
El consejo:
Completa el juego en la máxima dificultad y domina todos los movimientos.





Colección de artículos completa - 100G
Has conseguido todos los artículos disponibles en el juego.
El consejo:
Más de mil artículos, necesitarás una guía. Por ejemplo la que está en nuestro foro.



La encuesta de www.accesoxbox.com

accesoXbox.com

¿Qué expectativas tienes de la nueva actualización con Facebook y Twitter?

A) ¡Me encanta! - 13%
B) Están bien, aunque yo no los utilizaré mucho - 32%
C) No los utilizaré, pero es positivo - 35%
D) No lo veo necesario - 19%
E) no lo veo necesario - 1%

EL MES QUE VIENE:
¿Qué te ha parecido Dragon Age?

Entre los que participen en la encuesta se sorteará un juego bajo demanda de Xbox Live Arcade

a 13%
b 32%
c 35%
d 19%
e 1%

CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
Marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **Xbox 360**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.





Concurso

CONCURSO



Aunque las consolas de sobremesa no son un terreno especialmente prolífico para la estrategia, siempre hay excepciones. La última es *Tropico 3*, un original juego que nos coloca como el soberano de la República Banana. Mucho humor, un buen apartado técnico y diversión a raudales. Sorteamos *5* copias del juego. Envia un SMS* al **25900** con la palabra clave **MP** seguido de un **espacio** y **TROPICO** para participar el en sorteo.

El nuevo mail de contacto

¿Quieres participar en esta sección de Marca Player?

Mándanos a marcaplayer@unidadeditorial.es tu correo con el asunto Xbox 360 en el encabezado. Todas las cartas publicadas tendrán su justa recompensa.

X3ØX maniac.es

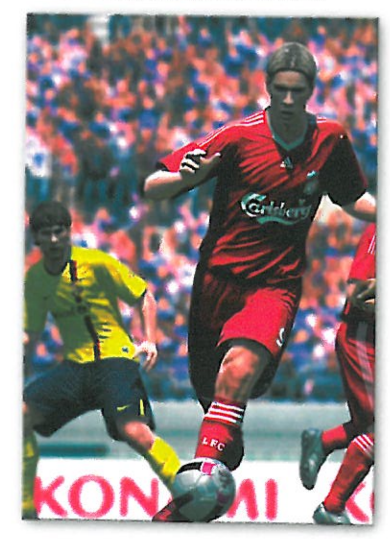
Electronic Arts echa a 1.500 empleados y cancela 12 juegos no anunciados.

Silvanoshei: Una pena, la verdad, más que por los 12 juegos por las 1.500 familias... Hay veces que uno se da cuenta de que la vida es una mierda... momento para reflexionar, creo yo...
Link: Pues sí, es mucha gente. ¡Lo único que podemos hacer es que esperar que se lo curren en sus nuevos estudios!
Ardul: Lo que tendría que pasar y que beneficiaría sobremanera la industria sería que EA se fuese a pique y dejara de existir. Ains!... no caerá esa breva...
Gam3rN4ndo: Esperemos que entre esos 12 juegos no anunciados no esté *Mirrors Edge 2*, que me quedé con muchísimas ganas de más...
Zell28: Lo peor de todo es que si de entre esos títulos uno valía la pena, se ha cancelado para seguir sacando mierdas como *Need For Speed* o patrañas similares... En fin.
Sirbruce: Ni *Mass Effect 2*, ni *Bad Company 2*, ni *Army of Two 40th hour*, ni *Dante Inferno´s*, ni *Brutal Legend 2*, ni *FIFA 2011*, ni... jo, la verdad es que EA tiene muchos juegos buenos. A lo mejor, por quitar unos pocos de su lista, tampoco salimos perjudicados y pueden dedicar más esfuerzo a los que quedan para que resulten competitivos de verdad. Que la competencia es muy dura hoy en día y la crisis mundial despierta la astucia de los más débiles, pero acaba con muchos fuertes. ¡¡¡Ánimo, que por lo menos nos queden los juegos buenos!!!

CONCURSO
PES 2010

Los aficionados al balompié tienen este año una razón más para alegrarse con *Pro Evolution Soccer 2010*. El simulador deportivo de Konami ha recuperado gran parte de la calidad que siempre le ha caracterizado, y por eso sorteamos *5* copias del juego. Envia un SMS* al **25900** con la palabra clave **MP** seguido de un **espacio** y **PES10** para participar el en sorteo de uno de ellos. Los ganadores serán contactados de manera privada e individual.

* Precio de SMS, 1,39 euros impuestos incluidos



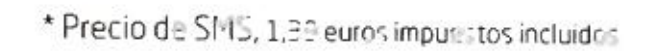
Concurso

CONCURSO





Una de las leyendas del mundo de la lucha ha vuelto hace bien poco al mundo de los videojuegos con *King of Fighters XII*. Sorteamos *5* copias del juego, acompañadas de una figurita de coleccionista . Envia un SMS* al **25900** con la palabra clave **MP** seguido de un **espacio** y **KOF** para participar el en sorteo de uno de los 5 packs. El ganador será contactado de forma privada e individual.


* Precio de SMS, 1,39 euros impuestos incluidos

CONCURSO
LOS 5 PRIMEROS CRACKDOWN 2

Tan sorprendente es nuestro juego de portada, *Crackdown 2* que hemos querido celebrar nuestro reportaje con un sorteo fuera de lo común. Por cortesía de Microsoft España, nos enorgullecemos en ofreceros a vosotros lectores *5* primeros juegos que lleguen a España de *Crackdown 2*.
Aunque el juego no cuenta todavía con una fecha de lanzamiento cerrada, es más que previsible que llegue a nuestro país a finales del primer tercio del año, con lo que los lectores premiados podrán presumir antes que nadie de haber jugado a lo último de Microsoft Game Studios. Participar en el sorteo que realizaremos poco antes de la salida al mercado del juego, tendreis que enviar un SMS al número **25900** con la palabra clave **MP** (espacio) **CRACK2**. Los ganadores serán contactados de forma privada e individual.

* Precio de SMS, 1,39 euros impuestos incluidos



Comunidad PLAYSTATION

El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la consola de Sony de nueva generación.



¿Quieres ahorrar en tiempos de crisis?

Gana un juego de PS3

... Y el desafío con Uncharted 2 no tardará en regresar a nuestras páginas...

Nuestro reto: Tekken 6

Agrega a Lázaro a tu lista de amigos (su nick es "DrumDoc") y juega contra él en Tekken 6. ¡Podrías ganar un juego de PlayStaton 3!

Tema del mes

Como el mes pasado no tuvimos espacio para proponer un tema del mes, lógicamente, no tenemos ninguna respuesta, pero aprovecharemos el espacio para plantear un tema del mes acorde con las fechas en las que nos encontramos.

Posiblemente, éstas sean las navidades más espectaculares en lo que respecta a la calidad de los títulos que en ellas se lanzan; de hecho, hay muchas compañías que han decidido retrasar el lanzamiento de sus juegos para no saturar el mercado. *¿Qué título te parece el mejor de las navidades? ¿por qué? ¿con qué tres juegos te quedas? ¿cuál de los juegos lanzados habrías retrasado al próximo año?*

Foro

1 Andrés Pardo
e-mail

Hola, soy Andrés y os llevo escribiendo muchos meses porque me gusta mucho vuestra revista. Quiero que pongáis en la revista la URL de mi web: **http://consolasorangestar.blogspot.com/**. Es que es muy buena y no se está aprovechando como quería que se aprovechara...

Este año tengo una gran 'comedura de cabeza': FIFA 10 vs. Pro Evolution Soccer 2010 (importante: las versiones para PS2). Bueno, para ayudaros a aconsejarme os diré que más importante para mí son los gráficos, los controles (decidme si han cambiado los de PES respecto a su edición de 2008), los equipos (si, sé que las licencias las tiene FIFA pero me conformo con que me digáis si en PES 2010 están todos los equipos europeos). Y la más importante, las opciones de personalización. ¿En cuál se pueden poner todas la características de los jugadores al "100"? ¿Cuál se puede personalizar más los equipos? (escudos, botas, campo...) Y las opciones de partidos (el tiempo, el estado de los jugadores...).



Respuesta:

Si aún sigues enganchado a la anterior generación, pocas novedades vas a encontrar... incluso si la última entrega a la que jugaste fue la de 2008. De todos modos, vamos a intentar "orientarte". En lo que respecta a gráficos, poco han evolucionado los dos títulos; quizá *FIFA* haya mejorado ligeramente, pero la saga de Konami sigue superando al título de EA (recordemos que estamos hablando de la versión para PlayStation 2). Los controles, como puedes imaginar, apenas han cambiado; se han incluido algunos regates y se han mejorado algunos elementos, pero ambos juegos siguen manejándose de forma muy similar al de las dos o tres anteriores entregas. Como en lo que respecta a los gráficos, seguimos quedándonos con *Pro Evolution Soccer*.

Las diferencias más grandes empiezan por los equipos disponibles. Como de costumbre, Konami no tiene toda las licencias oficiales de los equipos y, aunque todos los clubes europeos están incluidos en ambos títulos, en *PES* muchos de ellos no tienen las equipaciones, escudo y nombre reales, mientras que en *FIFA* todo, absolutamente todo es oficial.

El editor de *Pro Evolution Soccer* vuelve a estar por encima del de *FIFA*... aunque es debido principalmente a la imperdonable falta de licencias por parte del título de Konami. En *FIFA* todo es oficial, así que difícilmente tendrás que modificar el aspecto o las características de los jugadores... aunque si lo que quieres es potenciar las habilidades de los jugadores de forma individual y muy selectiva, *Pro Evolution Soccer* es tu juego.

Si jugaste a anteriores entregas de los juegos, te aseguramos que sus versiones para PS2 no han cambiado demasiado en los últimos dos o tres años. Si nosotros tuviéramos que elegir a uno solo de los juegos, nos quedamos con *Pro Evolution Soccer*, sin duda.

"AUNQUE FIFA SE LLEVA EL GATO AL AGUA EN PLAYSTATION 3, EN PS2 SIGUE REINANDO PRO EVOLUTION SOCCER"





LA MADUREZ DE LAS consolas de actual generación ha provocado la aglomeración de grandes títulos durante el periodo navideño. Independientemente de la crisis económica, nos encontramos ante las navidades con más y mejores títulos de los últimos diez o quince años. *Uncharted 2, Assassin's Creed II, Modern Warfare 2*...

Wii

Nintendo

Wii Sports Resort Pak



Consola Wii en negro

+



Mando de Wii™ y Nunchuk™

+



Wii MotionPlus

+



Wii Sports™ y Wii Sports Resort™



DESCUBRE

15 Deportes

EDICIÓN LIMITADA

PRECIO RECOMENDADO

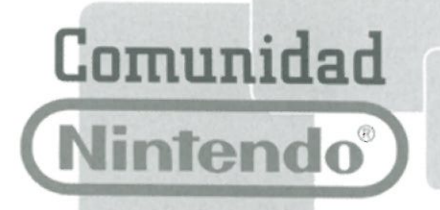
209'99 €

Este precio variará dependiendo del establecimiento/lugar de adquisición.



www.pegi.info

www.wii.com



Wii NINTENDO DS

Encuesta Diciembre: revogamers.net

¿Cuál es el juego del año en Wii? A) Madworld B) CoD: Modern Warfare Reflex C) RE: The Darkside Chronicles D) Little King's Story o E) New Super Mario Bros Wii

Visita www.revogamers.net y vota tu opción. Sorteamos un juego de Wii.

Tema del mes

Preguntábamos: ¿Cuál es la mejor prueba de *Wii Sports Resort*?

1 n3wrotyk miembro del foro de Revogamers.net

Respuesta:
Ace y *Layton* podrían estar bien, en el primero tendríamos las posibilidades del wiimote en la exploración de escenarios y en el segundo se daría un abanico mayor de puzles, pero creo que estas dos facetas ya las hemos visto en *Another code* o *Zack & Wiki*.
Más interesante es un *Pokémon*, pero eso sí, trabajado, los de Game Cube estaban bien, pero creo que ya tocaría hacer un next step, tener más zonas "online" en el juego y meter más cosas de casa Pokémon, como puzles vinculados al wiimote.

Foro

3 Drakarys
foro de Revogamers.net

Yo llevo esperando un *Ace Attorney* para Wii desde que vi a un chico jugar a uno de los juegos en el metro. Creo que podría salir algo muy bueno si Capcom le echara ganas.
Un *Pokemon* decente también me gustaría. El mando de Wii podría ser bastante interesante para esta saga: tirar la Pokeball, pescar, algún puzzle.. Obviamente dejaría los turnos para ser mas ActionRPG y los Pokemon se atacarían de verdad, no como lo que llevan haciendo en sobremesa desde el principio. Vamos, como en la serie. Con enormes rutas entre ciudades y pueblos... Pff, me pongo a pensar como podría ser y no paro xD.



3 Adán Pozo
e-mail

He oído que en Kingdom Hearts se puede desbloquear a Sora para el Modo Misión al completar el juego. Pero, aunque lo he terminado, no consigo desbloquear ni a Mickey ni a Sora. ¿Como puedo conseguirlos? Gracias.

Respuesta:
Adán, lo que nos preguntas parece demasiado simple como para que no se te haya ocurrido ya. Igual sólo ha sido un despiste, pero se desbloquean comprando objetos en la tienda Moogle. Si no recuerdo mal, hay uno que se llama Alma de Sora y otro que se llama El Retorno del Rey. Tan simple como comprándolos... ¿Te ha valido?

3 Alejandro García
Salamanca

Hola,hace poco me he comprado el pack de instrumentos de Rock Band Wii, puesto que hubo una rebaja de precio; bueno, lo que quería preguntar es que si los instrumentos de Rock Band sirven para Guitar Hero. Lo preguntaba por si sería mejor que me comprase el Rock Band 2 o el Guitar Hero 5. ¿Cuál me recomendáis? ¿Valen todos los instrumentos? Otra pregunta ¿cuándo sale el juego COP The Recruit DS? Gracias.

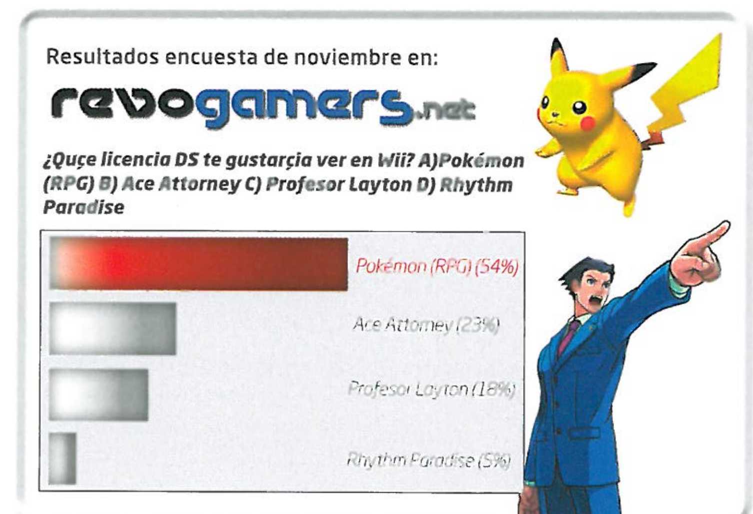
Respuesta:
Pues lo siento, pero te vas a llevar una desilusión. Los instrumentos de *Rock Band* no son compatibles. Los que sí son compatibles son los de *Rock Band 2* y *Guitar Hero World Tour*. Es decir, que si quieres seguir jugando a nuevos títulos te va a tocar comprar más instrumentos de plástico y seguir llenando la habitación. En cuanto a *COP The Recruit*, nosotros lo tenemos en su versión final y al parecer salió el 5 de noviembre. Mira tu tienda de siempre y si no en alguna tienda por internet seguro que lo puedes comprar. Es una gran juego.

3 Agustín Ortiz
Málaga

Amigos de Marca Player, me hago eco de un suceso ocurrido hace algunos días en un blog especializado en las consolas Nintedo llamado "Dswii". En este blog como otros tantos se exponen noticias del universo Nintendo, y una de ellas hizo que saltara nuestra indignacion, "*Fragile*" el ansiado RPG de Namco nos llega en perfecto ingles, francés y alemán, de español "nanai", rápidamente muchos usuarios de este blog hicieron constar de su indignacion en los foros de Rising Star Games que es la empresa que nos trae el juego a las tiendas europeas, y se esta empezando a crear en el mismo blog, en sus foros, una plataforma, en la que voluntarios para la traducción, gente con ideas, y demás apoyos, están intentando conseguir lo que parece un imposible, ¿tenemos que quedarnos con los brazos cruzados ante este hecho? Por eso me gustaría, si no os parece mal la iniciativa, que os hiciérais eco de ella, tal vez sería un



SE ACERCA EL LANZAMIENTO de *New Super mario Bros Wii* y nos encantaría encontrar al mayor fan del fontanero de Nintendo. Hay gente que hasta se lo ha tatuado. Mandadnos vuestras fotos y el que sea votado como más 'loco' por la redacción de Marca Player se llevará un autógrafo de Miyamoto que tenemos guardado.



Resultados encuesta de noviembre en: revogamers.net

¿Quçe licencia DS te gustarçia ver en Wii? A)Pokémon (RPG) B) Ace Attorney C) Profesor Layton D) Rhythm Paradise

CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:

marcaplayer@unidadeditorial.es

con el asunto: **Nintendo**

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.



apoyo definitivo para conseguir, lo que a mi parecer es, un hito en la historia entre el usuario/editor. Muchas gracias.

Respuesta:
No hacéis mal en quejaros para que los juegos vengan en el idioma de vuestra tierra. Sin embargo, es una batalla

LOS INSTRUMENTOS DE **ROCK BAND** Y **GUITAR HERO** NO SON COMPATIBLES

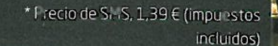
perdida. Las compañías toman sus decisiones sobre la traducción o no de un producto en función de la rentabilidad del mismo. Un juego que sólo sale en Wii y que se venderá relativamente poco es muy complicado que sea traducido y mucho más que sea doblado. En cualquier caso, estamos con vosotros en la lucha.



FRAGILE PARA WII HA sido editado por Rising Star y actualmente los juegos de esta compañía son lanzados en España por Atari/Namco Bandai. Sin embargo no hay nada claro acerca del lanzamiento del juego en España al menos en el corto plazo. Lo que sí sabemos, por lo que cuenta Agustín es que sólo estará en alemán, francés e inglés... una pena.

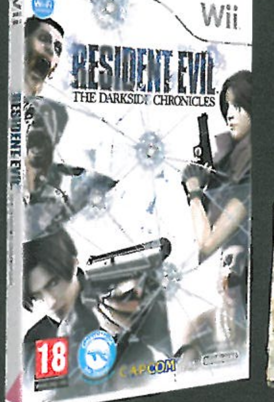
CONCURSO 4 PACKS DE...
Resident Evil: The Darkside Chronicles

Koch Media y Capcom quieren sortear entre nuestros lectores 4 juegos del nuevo shooter Resident Evil: The Darkside Chronicles exclusivo en Wii. Tenemos dos packs diferentes. Si quieres participar y ganar uno de los 4 packs que sorteamos, manda un SMS* al **25900** con la palabra clave **MP** seguido de un **espacio** y **RESIDENT**. Sorteamos dos packs de juego + kit de supervivencia y otros dos de juego + zapper + mosquetón linterna. El ganador será contactado de forma privada e individual.



* Precio de SMS, 1,39 € (impuestos incluidos)



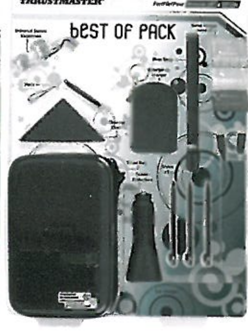






CONCURSO





THRUSTMASTER
BEST PACK DSI

Sorteamos **2** unidades del Best Pack de Thrustmaster para DSi que incorpora nada menos que 15 elementos para transportar, proteger, cargar y escuchar tu consola. Para llevarte un Best Pack envía un SMS* al número **25900** con la palabra clave **MP** (espacio) **BP**. El ganador será contactado de forma privada e individual.

* Precio de SMS, 1,39 euros impuestos incluidos



CONCURSO
MARIO & LUIGI: VIAJE AL CENTRO DE BOWSER

Sorteamos **5** copias de *Mario & Luigi: Viaje al Centro de Bowser*, el nuevo RPG de Nintendo DS entre todos aquellos mensajes SMS* que enviéis al número **25900** con la palabra clave MP (espacio) ML. Si quieres hacerte con el mejor juego de rol que existe actualmente para DS no dejes de participar en el sorteo y llévate una de las 5 copias. El ganador será contactado de forma privada e individual.

* Precio de SMS, 1,39 euros impuestos incluidos

Comunidad PC

Carta del mes

CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **PC**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.

Preguntábamos: ¿A qué MMO estás jugando actualmente?



J. Rubén Escudero
e-mail

Hola. Me llamo J. Rubén Escudero y os sigo desde el primer numero. No es la primera vez que os escribo, pero espero que sea la primera que salgo en la revista.
Sobre el tema que preguntáis, no soy un gran aficionado al género del rol online. Me tiran mucho hacia atrás las cuotas mensuales y juegos como 'Gild Wars'. No me terminaron de gustar, quizás poco profundo. Pero, siguiendo fielmente vuestra recomendación, probé el enteramente gratuito 'Runes of Magic', con una calidad y variedad excelente, que no tiene nada que envidiar a otros grandes del sector. Sus gráficos, variedad y su público me han enamorado. Mi panda y yo ya hemos fundado un clan y queremos invitaros a todos a los salones de nuestro castillo. Mi nombre es "Nasshira" y el Clan "VanRitchen". ¡Un abrazo y enhorabuena por la revista!



Elena Calvo
e-mail

Hola. La verdad es que estoy leyendo por ahí que el nuevo Windows 7 es una maravilla de sistema operativo, que mejora todos los fallos que hemos tenido que sufrir con Windos Vista y, mejor aún, que ahora de verdad supondrá una plataforma genial para los videojuegos de PC. ¿Qué hay de cierto en todo esto? ¿Merece la pena cambiar ya para disfrutar más de los juegos? ¿O es mejor esperarse un par de años a que hayan salido todos los 'Sevice Packs' correspondientes?
Un saludo, y genial por este 'pedazo' de revista.

Respuesta:
Pues una buena pregunta, amiga Elena. La verdad es que tenemos que decir que también hemos sufrido todos los reveses que Vista ha dado a los jugones, que este Windows 7 tiene una pinta muy buena, al menos en principio. El nuevo sistema operativo de Microsoft parece más eficiente, más ligero, con una mejor administración de memoria y de recursos y que se supone ha corregido todos aquellos fallos que inundaban Windows Vista. Por supuesto, te recomendamos el salto a Windows 7, porque peor que con Vista no vas a estar, al menos en cuanto a videojuegos se refiere.



"WINDOWS 7 PARECE UN SISTEMA MÁS ESTABLE, LIGERO Y MÁS OPTIMIZADO PARA DISFRUTAR DE VIDEOJUEGOS"



Jorge Heredia
e-mail

Hola. El otro día fui como un loco para comprar mi copia de Divinity II, que leí en vuestra revista de todas sus bondades y quería jugarlo (además de que cuesta sólo 19,95, claro). Pero tras instalarlo se me queda colgado después de elegir personaje. Cumplo todos los requisitos y el juego está actualizado. ¿Qué puede pasar? ¿Podéis ayudarme?

Respuesta:
Hola Jorge. Pues a nosotros no nos pasa y, además, no habíamos oído antes nada sobre este problema. Pero nos hemos puesto a indagar y parece que es un problema que les está ocurriendo a algunos usuarios. La gente de Larian ya lo ha detectado y parece que tiene que ver con algunos procesadores AMD antiguos. En el foro oficial se dan algunas soluciones y seguro que cuando leas esto ya han publicado hasta un parche: *http://www.larian.com/forums*





¡Sorteamos 5 copias de Tropico 3 para PC!

La fantástica saga de simulación Tropico crece con su tercera entrega. ¿Quieres gobernar con mano de hierro tu propia república bananera en medio del Trópico? Pues ya puedes hacerlo con Tropico 3. Enciende un buen habano y comienza a gestionar tu isla.

¿Quieres participar en el sorteo de 5 copias de Tropico 3 para PC? Pues envía un SMS al 25900* con el texto MP TROPICO.

* Coste del mensaje 1,39 euros impuestos incluidos.





Los recomendados



Nuestro estimado colega David Negreles ha estado metido en un armario buscando las mejores ofertas para presentarlas este mes junto a los amigos de Xtralife.es. Aquí unos amigos.

PLAYSTATION 3



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	29,95	9.5
2	Ratchet & Clank: A.	29,95	---
3	**R&C: Atrapados...**	**69,95**	**8.7**
4	Lego Indiana Jones	39,95	---

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	29,95	---
2	Pure	29,95	9.2
3	Colin McRae Dirt 2	59,95	9.0
4	NFS Shift	69,95	8.8

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	59,95	9.6
2	Tekken 6	69,95	9.4
3	Fight Night R. 4	69,95	---
4	Smackdown 10	29,95	8.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Oblivion: Elder Sc...	26,90	---
2	Fallout 3	59,95	9.3
3	**Dragon Age**	**69,95**	**9.0**
4	Eternal Sonata	56,95	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria Chronicles	---	---
2	Endwar	29,95	8.5
3	Civilization Rev.	39,95	---
4	C&C Red Alert 3	69,95	8.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	69,95	9.0
3	**DJ Hero**	**110**	**9.0**
4	GH 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	**Modern Warfare 2**	**69,95**	9.7
2	Call of Duty IV	49,95	---
3	Killzone 2	29,95	9.6
4	Metal Gear Solid 4	29,95	---

Deportivo

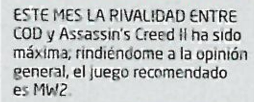
		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	69,95	9.4
2	PES 2010	59,95	8.9
3	Virtua Tennis 2009	64,95	---
4	Skate	---	---

PlayStation Store

		PRECIO	NOTA
1	SSF2Turbo HDR	14,99	---
2	Pain	7,95	---
3	Pixel Junk Eden	7,99	---
4	Pixel Junk Racers	7,99	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Uncharted 2	69,95	9.7
2	GTA IV	39,95	---
3	**Assassin's Creed II**	**69,95**	9.6
4	Infamous	69,95	9.3





Lázaro ' Doc' PLAYSTATION 3

COD: Modern Warfare 2

ESTE MES LA RIVALIDAD ENTRE COD y Assassin's Creed II ha sido máxima; rindiéndome a la opinión general, el juego recomendado es MW2.



Wii



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Super MarioGalaxy	44,95	9.7
2	Super Paper Mario	49,95	8.4
3	Mushroom Men	56,95	9.0
4	**New Super Mario**	**49,95**	9.2

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart Wii	46,95	8.1
2	**NFS: Nitro**	**49,95**	7.9
3	**Fórmula 1 2009**	**49,95**	8.9
4	Cars	26,95	7.9

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Super Smash Bros	39,95	9.2
2	WWE SD 2009	21,95	8.8
3	Punch-Out!!	46,95	7.2
4	Castlevania Judg.	26,95	7.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	FF Chocobo's Dun.	46,95	8.2
2	Marvel: Ultimate A.	53,95	7.5
3	Monster Lab	29,95	7.2
4	Opoona	56,94	6.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Little King's Story	36,95	9.0
2	Pikmin 2	26,95	8.0
3	Overlord Dark L.	44,90	8.6
4	Animal Crossing	39,95	8.4

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	69,95	9.0
3	GH: Metallica	69,95	9.0
4	Let's Tap	31,95	7.5

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	House of the Dead	46,95	9.5
2	**ResidentEvil: TDC**	**49,95**	9.1
3	Metroid Prime Tril.	49,95	9.2
4	Dead Space: Ext.	49,95	8.8

Deportivo

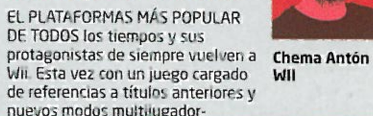
		PRECIO	NOTA
1	PES 2009	19,95	8.9
2	**PES 2010**	**39,95**	9.2
3	Grand Slam Tennis	49,95	9.0
4	M&S JJOO Invier.	49,95	8.9

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Boom Blox Smash	36,95	8.6
2	Trivial Pursuit	34,95	8.5
3	Mario Party 8	46,95	6.2
4	Rayman Raving	26,95	9.6

Acción

		PRECIO	NOTA
1	No More Heroes	29,95	8.2
2	MadWorld	26,95	8.3
3	Cursed Mountain	44,95	8.0
4	**Muramasa: TDB**	**39,95**	8.9

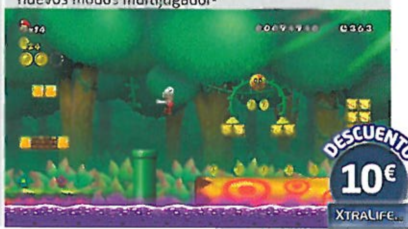




Chema Antón WII

New Super Mario Bros.

EL PLATAFORMAS MÁS POPULAR DE TODOS los tiempos y sus protagonistas de siempre vuelven a Wii. Esta vez con un juego cargado de referencias a títulos anteriores y nuevos modos multijugador.



XBOX 360



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	29,95	8.7
2	Tomb Raider Und.	39,95	8.7
3	Banjo-Kazooie	29,95	8.6
4	**Lego Indy 2**	**59,95**	7.7

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Forza 3	64,95	9.5
2	Pure	29,95	9.2
3	Midnight Club L.A.	39,95	9.1
4	Colin McRae Dirt 2	59,95	9.0

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Street Fighter IV	59,95	9.6
2	Tekken 6	69,95	9.4
3	Soul Calibur IV	29,95	---
4	Smackdown 10	69,95	8.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Oblivion	29,95	---
2	Fallout 3	59,95	9.3
3	Fable 2	49,95	9.3
4	**Dragon Age**	**69,95**	9.0

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Halo Wars	49,95	8.6
2	Endwar	29,95	8.5
3	Civilization Rev.	39,95	---
4	**Tropico 3**	**59,95**	8.3

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49,95	9.2
2	Rock Band Beatles	69,95	9.0
3	**DJ Hero**	**110**	9.0
4	GH 5	69,95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	**COD: MW 2**	69,95	9.7
2	Bioshock	29,95	---
3	Halo 3	29,95	---
4	Left 4 Dead	39,95	9.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	69,95	9.4
2	Fight Night 4	69,95	8.9
3	NBA 2K10	59,95	8.9
4	PES 2010	59,95	8.9

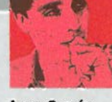
Xbox Live Arcade

		MPOINTS	NOTA
1	Braid	1200	10
2	Shadow Complex	1200	9.5
3	Portal: Still Alive	1200	---
4	Geometry Wars 2	800	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	39,95	---
2	Batman AA	59,95	9.6
3	**Assassins Creed2**	69,95	9.6
4	Gears of War 2	44,95	9.5

EL EXPERTO RECOMIENDA



Juan García Xbox 360

Modern Warfare 2

A LA VENTA DESDE EL 10 DE NOVIEMBRE. El mejor juego del acción del año para nuestra consola ha llegado y nadie que se precio como jugón puede perdérselo.



PSP



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prinny	39,95	8.5
2	Locoroco 2	29,95	8.0
3	Crash. Guerra...	39,95	7.0
4	Daxter	19,95	---

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Midnigth Club LA	19,95	9.1
2	**Motorstorm**	**39,95**	**9.0**
3	**F1 2009**	**39,95**	**8.7**
4	**Gran Turismo**	**39,95**	**8.5**

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Dissidia Final Fant.	39,95	9.0
2	Soul Calibur BD	29,95	8.5
3	Dragon Ball Evo.	39,95	8.8
4	Smackdown 2009	29,95	8.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Crisis Core FF VII	29,95	---
2	Star Ocean SE	39,95	---
3	Phantasy Star P	44,95	---
4	**Invizimals**	**39,95**	**9.0**

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Endwar	19,95	8.5
2	Mytran Wars	29-,95	8.4
3	Badman	29,95	---
4	Play Chapas	29,95	6.7

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Beaterator	29,95	8.5
2	Rock Band Unplug.	39,95	8.2
3	Patapon 2	29,95	8.4
4	Patapon	39,95	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Resistance Retr.	39,95	9.2
2	Killzone. Liberat.	19,95	---
3	Syphon Filter LS	24,95	---
4	Medal of Honor H2	19,95	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	Fifa 10	29,95	9.4
2	**Pes 2010**	**29,95**	---
3	Football Mana. 09	44,95	8.5
4	S. White Snow.	19,95	8.0

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Buzz Cerebros	29,95	7.5
2	Buzz Bolsillo	29,95	6.5
3	Mind Quizz	29,95	---
4	--	--,-	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	God of War. CO	19,95	---
2	GTA Vice City Stor.	19,95	---
3	Monsters Hunter	39,95	9.2
4	**GTA: Chinatown**	**39,95**	**8.6**

EL EXPERTO RECOMIENDA



G. Maeso
PSP

Invizimals

EL ESPECTACULAR JUEGO DE NOVARAMA es nuestro recomendado del mes. Prueba a cazar estos bichos invisibles con la cámara de tu PSP. Impresionante.



NINTENDO DS



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Castlevania	36,95	9.6
2	Bomberman 2	19,95	8.0
3	Order of Ecclesia	36,95	9.6
4	Sinchan: Avent...	39,95	7.8

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart DS	36,95	9.1
2	Grid	29,95	8.2
3	Moto Racer DS	36,95	7.8
4	Trackmania DS	29,95	8.5

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Bleach: BoF	29,95	8.3
2	Bleach: Dark Souls	36,95	6.1
3	Ultimate Mortal K.	29,95	7.2
4	WWE 2009	9,95	5.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Chrono Trigger DS	36,95	9.0
2	The World Ends...	29,95	8.7
3	KH 358/2 Days	36,95	8.6
4	**Mario & Luigi: VCB**	**39,95**	**9.3**

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	AoE: Mythologies	19,95	8.9
2	Civilization Rev.	19,95	8.8
3	Cookie Shop	36,95	8.6
4	Fire Emblem	36,95	8.5

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rhythm Paradise	26,95	9.1
2	GH on Tour	36,95	7.1
3	GHoT: GH	29,95	7.2
4	Guitar Rock Tour	69,95	7.7

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Metroid Prime H.	39,95	8.4
2	Space Invaders Ex.	29,95	8.4
3	Big Bang Mini	29,95	8.0
4	Dementium	29,95	7.8

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	Fifa Soccer 09	19,95	8.4
2	TH Proving Ground	29,95	7.8
3	New Int. T&F	39,95	7.3
4	Skate it	39,95	7.2

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Pocoyo	36,99	8.5
2	Scribblenauts	36,95	8.7
3	Profesor Layton	36,95	9.5
4	Prof. Layton 2	36,99	8.8

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA: Chinatown W.	39,99	9.3
2	Lego Star Wars	29,95	8.1
3	Castlevania: OoE	36,95	9.0
4	Dragon Ball Origins	21,95	8.0

EL EXPERTO RECOMIENDA



Chema Antón
NDS

Equipo de luchadores: Bakugan

AL ESTILO DE OTROS JUEGOS de aventura y combate por turnos, este Bakugan, además cuenta con una edición preciosa en DS.







PLAYSTATION 2



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Shadow of Coloss.	--,-	---
2	ICO	--,-	---
3	Klonoa 2	--,-	---
4	Ratchet And Clank	--,-	---

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Gran Turismo 3	--,-	---
2	Burnout 3: Take...	--,-	---
3	Burnout Revenge	--,-	---
4	MotorStorm: A. E.	39,95	---

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Tekken 5	19,95	---
2	Soul Calibur II	--,-	---
3	DOA2: Hardcore	--,-	---
4	VF4: Evolution	--,-	---

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Final Fantasy XII	19,95	---
2	Okami	--,-	---
3	Persona 4	29,95	---
4	Dragon Quest VIII	--,-	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Onimusha Warlords	--,-	---
2	Disgaea: Hour Of...	--,-	---
3	Disgaea 2	--,-	---
4	Ring of Red	--,-	---

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Guitar Hero II	--,-	---
2	Guitar Hero	--,-	---
3	Amplitude	--,-	---
4	Frequency	--,-	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	TimeSplitters 2	--,-	---
2	Killzone	19,95	---
3	Red Faction	--,-	---
4	SOCOM II: USNS	--,-	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	**PES 2010**	**29,95**	---
2	FIFA 10	29,95	---
3	Tony Hawk's 3	--,-	---
4	SSX 3	--,-	---

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	We Love Katamari	--,-	---
2	Katamari Damacy	--,-	---
3	Los Sims	--,-	---
4	Theme Park: Roll.	--,-	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	God of War	19,95	---
2	GTA III	--,-	---
3	Resident Evil 4	19,95	---
4	Devil May Cry	--,-	---

EL EXPERTO RECOMIENDA



Lázaro 'Doc'
PLAYSTATION 2

FIFA 10

SI EL MES PASADO FUE PES2010, este mes (en parte por la sequía de títulos) el recomendado es la nueva entrega de la saga FIFA en su edición para PS2.



PC



MMO

		PRECIO	NOTA
1	WoW: Lich King	34,95	9.5
2	Aion	49,95	9.2
3	Warhammer Online	29,95	9.0
4	Age of Conan	29,95	-,-

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	29,95	9.5
2	Pure	29,95	9.2
3	NFS Shift	49,95	8.8
4	Trackmania UF	9,95	8.5

Aventura

		PRECIO	NOTA
1	Sam & Max	29,95	8.3
2	Sherlock Holmes	19,95	8.2
3	Mystery Chronicles	29,95	7.5
4	**Dracula Origin**	**29,95**	-,-

Rol

		PRECIO	NOTA
1	**Dragon Age**	**49,95**	**9.4**
2	Fallout 3	49,95	9.3
3	Drakensang	19,95	9.0
4	Sacred 2	19,95	8.4

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Warhammer 40K	49,95	9.3
2	Empire Total War	49,95	9.3
3	Spore	29,95	9.0
4	Imperium Civitas III	19,95	8.5

Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Lego Batman	19,95	-,-
2	Kung Fu Panda	19,95	-,-
3	Vertigo	19,95	-,-
4	iFluid	19,95	7.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	**Modern Warfare 2**	**59,99**	**9.7**
2	ARMA II	39,95	9.5
3	FEAR 2	49,95	9.0
4	Call of Juarez BB	59,95	8.9

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	29,95	9.4
2	PES 2010	39,95	8.9
3	NBA 2K9	9,95	8.7
4	**F. Manager 2010**	**29,95**	**8.5**

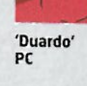
Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Little Pet Shop	29,95	7.5
2	World of Goo	29,95	-,-
3	Crazy Machines 2	9,95	-,-
4	Line Rider Freest.	19,95	-,-

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	44,95	9.8
2	Batman Arkham A.	39,95	9.6
3	Dead Space	19,95	9.3
4	Left 4 Dead	29,95	9.0

EL EXPERTO RECOMIENDA



'Duardo'
PC

Dragon Age Origins

ROL DE TINTE CLÁSICO DE MANO de los padres del género, Bioware. Si te gustó *Baldur's Gate*, el primer *Neverwinter Nights* y *Mass Effect*, éste es tu juego.





ENTRADAS PLATINUM

PS3, 360

Fallout 3 Juego del Año

NOVIEMBRE
59,95 €

La edición definitiva incluye el juego completo y sus cinco expansiones.

PC

Robin Hood

NOVIEMBRE
9,95 €

La edición oro de este genial título de estrategia, estilo Commandos, tiene un precio increíble.

PS2

GTA Trilogía

NOVIEMBRE
29,95 €

Un pack genial a un gran precio: GTA III + GTA Vice City + GTA San Andreas.

PSP

Pack Doble GTA

NOVIEMBRE
29,95 €

La mejor manera de hacerse con los dos geniales episodios de GTA para PSP: Liberty City Stories y Vice City Stories.



10€ DE DESCUENTO EN Los recomendados DEL MES

Marca Player y XtraLife te traen los mayores descuentos en el mundo de los videojuegos. Hasta 10 euros en las últimas novedades de cada plataforma.

PC



PVP: 69,95€ XtraLife: 62,95€

52,95€

Código descuento: XLMARCA*DRAO*



PS3

PVP: 69,99€ XtraLife: 66,95€

56,95€

Código descuento: XLMARCA*SCDMW2*

XBOX 360

PVP: 69,99€ XtraLife: 66,95€

56,95€

Código descuento: XLMARCA*XCDMW2*

PC

PVP: 59,99€ XtraLife: 56,95€

46,95€

Código descuento: XLMARCA*PCDMW2*

PS3 · XBOX 360 · Wii



PVP: 209,99€ XtraLife: 206,95€

196,95€

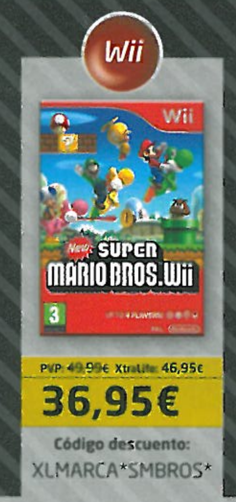
PS2

PVP: 189,99€ XtraLife: 186,95€

176,95€

Código descuento: XLMARCA*BANDHERO*

Wii



PVP: 49,99€ XtraLife: 46,95€

36,95€

Código descuento: XLMARCA*SMBROS*

Wii



PVP: 49,99€ XtraLife: 46,95€

36,95€

Código descuento: XLMARCA*OPUC1*



PS3

PVP: 69,95€ XtraLife: 62,95€

52,95€

Código descuento: XLMARCA*SFIFA10*



XBOX 360

PVP: 69,95€ XtraLife: 62,95€

52,95€

Código descuento: XLMARCA*XFIFA10*

PS3



PVP: 69,95€ XtraLife: 66,95€

56,95€

Código descuento: XLMARCA*SAC2*

XBOX 360



PVP: 69,95€ XtraLife: 66,95€

56,95€

Código descuento: XLMARCA*XAC2*

Cómo usar tus códigos descuento



1. Entra en la tienda ***www. xtralife.es*** y busca uno de los juegos en promoción. Añádelo a tu cesta y valídala.
2. Selecciona PAGAR si ya estás satisfecho con tu elección y crea un usuario si no lo tienes todavía.
3. Introduce tu código ***Marca Player*** en el apartado CÓDIGO PROMOCIONAL y el precio final se modificará automáticamente.

Entrega en 24h

Gastos de envío: SÓLO 2,99€

Compra tus juegos habitualmente en *www.xtralife.es* y consigue suscripciones gratis a tu revista *Marca Player* y muchos premios más.

Cada código está limitado a 1 USO POR CLIENTE. Oferta no acumulable a otras promociones de xtralife.es. Válida hasta el 30 de enero de 2010.

> Próximo número

Descubre qué te vas a encontrar el mes que viene en tu revista Marca Player

BIOSHOCK 2 ¡Exclusiva!

Hemos tenido a Mario metido en una bañera para que sepa como se vive en Rapture... ¡Y este es el resultado!

LA CIENCIA FICCIÓN REINARÁ EN 2010

Mass Effect 2 abre fuego

Será el primer título de peso de 2010 del género, preludio de una invasión de juegazos con los que disfrutar de un forma de entender el futuro muy especial.



TE VAMOS A HACER SUDAR

Bajar tripa cuesta, y aquí es donde lo vas a flipar...

Chema lleva dándole a los músculos todo el mes. ¿Queréis ver cómo ha conseguido ese cuerpo de atleta que tiene? No, no es la de abajo.



CROSSOVERS

Lo que está por llegar

Marvel vs Capcom, Kingdom Hearts... Al mundo de los videojuegos le gusta mezclarse con el resto, y aquí vas a conocer los mejores y los que llegarán pronto.



KANE & LYNCH 2

Regresan las dos míticas culebras

Vaya dos elementos. Los geniales y peligrosos asesinos de Koch Media nos vuelven a visitar el año que viene. ¿Quieres ver qué nos tienen preparado?



BOLA DE DRAGÓN FOREVER

¿Sabes todo acerca de la mítica serie manga?

Xcast se ha pasado dos meses viendo de nuevo todo el contenido multimedia de la serie, haciendo esquemas y apuntes. Creemos que ya lo tiene controlado. Pronto lo veréis.

** Los contenidos anunciados en esta página están sujetos a cambios ajenos a la publicación, como variaciones en fechas de lanzamientos, títulos cancelados...*



KONAMI
CHAMPIONS LEAGUE
EUROPA LEAGUE
Official Licensed Product
**
TÚ CREAS CADA MOMENTO
Portugal: João Duarte
Alemania: Marc André Driese
Italia: Luigi Cristofanelli
España: Gonzalo Martínez Pérez
Francia: Smain Ouadah
Reino Unido: Rikki Theodosi
Lionel Messi
Fernando Torres
El nuevo control 360 y otras mejoras clave en la jugabilidad, hacen que los jugadores posean un control sin precedentes
Nosotros creamos el juego, pero tú lo haces grande. Siempre hay un fan detrás de cada momento brillante de PES, desde la entrada increíble que deja la puerta a cero, hasta un emocionante ataque en el último minuto. Descubre cómo los fans como tú han creado PES 2010 en PES2010.com
JUEGA A PES EN TU MÓVIL. ENVÍA JUEGO PES AL 5857*
PES2010
3
www.pegi.info
PC DVD ROM
Wii
XBOX 360
XBOX LIVE
PlayStation 2
PLAYSTATION 3
PSP
Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE™. Official Licensed Product of UEFA EUROPA LEAGUE™. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. "adidas", the 3-Bars logo, the 3-Stripe trade mark and TUNiT are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. adiPURE and Adidas Predator are trademarks of the adidas Group, used with permission. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo Microsoft. "PlayStation", "PlayStation", "PSP", and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo. "the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations." © & TM 2009 Liverpool Football Club & Athletic Grounds Ltd. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. © 2009 Konami Digital Entertainment. **UEFA Europa League no está disponible para las versiones de Wii, PSP y PS2. *Precio del SMS 0.15€. Coste de conexión y tráfico de datos según operador.